AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: CARTUCHOS E CAMISETAS
EDITORA AZUL
MK3
MAIS FATALITIES
CÓDIGOS SECRETOS
ANIMALITIES
IMAGENS DAS VERSÕES MEGA E SNES
SNES
• KYLE PETTY'S RACING
• PRETTY FIGHTER
• BASSMASTERS
MEGA
• FATAL FURY SPECIAL/CD
• WAYNE GRETZKY HOCKEY
ISSN 1630/3451 ED. 86 R$ 3.30
9 770104 163000
COM SYLVESTER STALLONE
MEGA E SNES
JUDGE DREDD
GAME DE AÇÃO DESCABELANTE!!!
ATÉ O FINAL, COM PASSWORDS

# AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME !

## AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

**stes são apenas alguns dos jogos.**
**lista completa do Disk Games estará**
**n sua locadora. Retire-a gratuitamente.**

cadoras-cadastrem-se pela caixa postal 60053 - cep 05096- 970 SP

### SUPER NES
### Códigos e jogos

00 Aladdin - até estágio 1
01 Aladdin - estágio 2 ao5
02 Aladdin - estágios finais/passwords
03 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
04 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
05 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
06 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
07 Batletoads x D Dragon - até fase 3
08 Batletoads x D Dragon - fas. finais
09 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
10 Clay Fighter - demais lutadores
11 Contra 3 - até fase 3
12 Contra 3 - fases finais
13 Cool Spot
14 Demons Crest - até fase 5
15 Demons Crest - fases finais/passw
16 Donkey Kong - estágio 1
17 Donkey Kong - estágios 2 e3
18 Donkey Kong - estágios 4 e 5
19 Donkey Kong - estágios 6 e 7
20 Donkey Kong - itens/amigos deles
21 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
22 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
23 Fatal Fury - mais 7 lutadores
24 Fatal Fury - mestres / dicas
25 Fatal Fury Special - geese / terry
26 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
27 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
28 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
29 Fifa Soccer International
30 Flintstones
31 Ghoult's and Ghosts - até fase 2
32 Ghoult's and Ghosts - fases finais
33 Goof Trop - Pateta
34 Home Alone 2
35 Jungle Book
36 Krusty's S Fun House
37 Lion King - até fase 1
38 Lion King - fases 2 a 6
39 Lion King - fases 7 a 10
40 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
41 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
42 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
43 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
44 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
45 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
46 NBA Jam - comands/opções/modos
47 NBA Jam - dicas especiais
48 NBA Jam - passwords
49 NBA Live 95
50 Nigel Mansell
51 Out of this World - até fase 4
52 Out of this World - fase finais/passw
53 Power Athlete
54 Power Rangers - até fase 5
55 Power Rangers - fases finais/passw
56 Power Rangers - golpes
57 Prince of Pérsia - até fase 3
58 Prince of Pérsia - dicas
59 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
60 Prince of Pérsia - fases finais
61 Prince of Pérsia - passwords
62 Rock and Roll Racing
63 Samurai Shodown - 4 lutadores
64 Samurai Shodown - mais lutadores
65 Soccer Shotout
66 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
67 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
68 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
69 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
70 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
71 X-Men - itens/fases iniciais
72 X-Men - fases finais/passwords
73 X-Men - golpes dos lutadores

**DISK 900-0969 GAMES**

### MEGA DRIVE
### Códigos e jogos

000 Aladim
001 Art of Fighting - ryo/robert
002 Art of Fighting - demais lutadores
003 Beavis & Butt Head
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
006 Eternal Champions - cmd/max/blade
007 Eternal Champions - mais7lutadores
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
014 Fifa Soccer - comandos
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
019 Flashback - até fase 2
020 Flashback - fases finais
021 Flashback - passwords
022 Flintstones
023 Jungle Book
024 Jungle Strike - até fase 3
025 Jungle Strike - fases finais/passw
026 King of Monster 2
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
041 Nigel Mansel
042 Out of this World - até fase 2
043 Out of this World - fase 3,4 e 5
044 Out of this World - f. finais//passw
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
047 Power Rangers - lutadores chefes
048 Power Rangers - lutadores normais
049 Prince of Persia - fases 1 a 6
050 Prince of Persia - fases 7 a 10
051 Prince of Persia - fases finais/passw
052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
053 Quackshot - fase 5 a 9
054 Quackshot - fases finais
055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
072 Virtua Rancing
073 World Heroes

Por enquanto só no Estado de São Paulo, à partir de 13/06

**Disk 900 - 0969**
**Após o atendimento,**
**Disk o código do jogo.**
**Para avançar a gravação Disk 1**
**Para voltar a gravação Disk 2**

## Só R$ 1,20 por minuto !
## Interurbanos Grátis !

**obrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais**

Hello Hello galera de norte a sul: neste inverno, pelo menos quem se amarra em games está garantido. Tenha ou não férias, reposição de aulas, frio ou chuva, há jogos legais para debulhar e esquentar os dedos. Até os portáteis foram brindados com bons títulos. É verdade que a maré anda baixíssima para Mega e Super NES. Mas as prateleiras estão sendo abastecidas lentamente. Além do excelente Ogre Battle, o RPG que está deixando ligadaço o pessoal que se amarra no gênero, agora pinta este excelente Judge Dredd e Kyle Petty's, um ótimo cart de corrida.

Para a galera que plugou Warlock e ficou mais perdida que barata em galinheiro, preparamos um review espertíssimo do game, com todas as passwords. E mais: uma seção com dicas do além, mais serviço completo – barba cabelo e bigodes – de MK3 (confira e verá, não estamos exagerando).

Você que se ligou em nossa edição de aniversário, vire as páginas voando para ver se é um dos 100 felizardos ganhadores da Game Charada de aniversário. Câmbio final!

## x salada 4 a 7

**Confira os 100 premiados da edição de aniversário. E mais os acertadores do Enigma, da Multi Interativa**

## shots 8 e 9

**★ Fotos inéditas de MK3 para SNES, Mega e Playstation.**
**★ Animações arrasadoras de Virtua Fighter 3 e imagens de games do Virtual Boy**

## preview e listão 10 e 11

**★ Listão com os lançamentos deste ano para Game Boy, Virtual Boy e Game Gear.**



## multi interativa 34 e 35

**Mate a saudade com um CD que traz 15 games (pré-) históricos do Atari 2600. E mais: The Residents Freak Show, um circo de coisas bizarras para curtir**

## dicas 12 a 18



## debulhados 20 a 33



## DICAS/ARCADE 12

### MORTAL KOMBAT 3

**Três páginas quentíssimas com códigos exclusivos, Fatalities, como fazer Mercies e Animalities, as transformações de Shang Tsung**

## MEGA/SNES 24

### JUDGE DREDD

**Enquanto o novo filme de Stallone não chega, distribua bala pra tudo quanto é lado**

## MEGA SEGA CD 20

### FATAL FURY SPECIAL

**Pancadaria pura no seu Mega, com a melhor versão da série**

*Siga este selo! As matérias onde ele aparece têm imagens transadas pra você se ligar no mundo tridimensional*

# SALADA X

## TRUQUE DAS 1000 FACES

'anessa S. Bittencourt anhou um visual tribal, or culpa da irmã, Anréia S. Bittencourt, de 'orto Alegre (RS).

Gente, olha o que fizenos com o Alexandre Siqueira, amigo da gaera da Star Game, de Curitiba (PR). O Alexandre "era" um fã da seção.

Panela na cabeça do João Paulo Airaldi, irmão do Iván Airaldi Franco, leitores internacionais de Ciudad del Este, Paraguai.

## ADAPTADOR

**Parece que, a cada dia que passa, saem menos jogos para o Super NES e mais para os sistemas de 32 bits. A Nintendo pretende lançar uma espécie de adaptador para o console rodar jogos de 32 bits?**

***CARLOS DOUGLAS VIEIRA***
***Itapira, SP***

Olha, Carlos, o grande projeto da Nintendo é um só: o Ultra 64. Como já existem vários sistemas de 32 bits pintando, a opção da empresa foi partir para algo superior. Realmente anda meio baixa a maré de lançamentos para o Super NES, mas como você viu na edição passada tem muita coisa boa pintando até o final deste ano: Earthbound, Mortal Kombat 3, Donkey Kong 2 e Killer Instinct, jogos de alto nível que vão manter a galera ocupada por um bom tempo.

## SISMADO

**Na caixa do meu Master, li que os jogos para o console — que é de 8 bits — vão de 1 a 6 Mega de memória. Então como se explica que os consoles de 16 bits tenham cartuchos de até 32 Mega? Isso me deixa sismado.**

***JEFFERSON D. F. SILVA***

Você está confundindo as coisas, Jefferson. Os consoles são classificados segundo sua capacidade de processamento, que vai de 8 bits a 32 bits (por enquanto). Esta denominação — bits — refere-se ao tipo de chip usado nos aparelhos: quanto mais bits ele tiver, mais poderoso será. Já para os cartuchos usamos, como forma de classificação, a capacidade de memória — que são os chamados Mega. Quanto mais Mega tiver um cartucho, mais sofisticado é o jogo. Na geração de sistemas de 16 bits, é muito comum os jogos terem mais Mega, pois seus processadores são capazes de rodar memórias mais elevadas. Sacou?

## ROAD RASH 3

**Já lançaram este game para Mega? Um chegado meu descolou, mas é pirata. Se ele for lançado, por favor, façam uma matéria.**

***CLÉBER C. DOS SANTOS***
***Sete Lagoas, MG***

O game já saiu sim, Cléber. Publicamos matéria sobre ele na edição 80, que tem na capa a caveira do Killer Instinct.

## FUTEBOL

**Oi, pessoal. Sabe o cartucho International Superstar Soccer, da Konami? Adorei o game, estou louco pra comprar e gostaria de saber se vale a pena descolar um pirata.**

***SÉRGIO NEPOMUCENA***
***Santo André, SP***

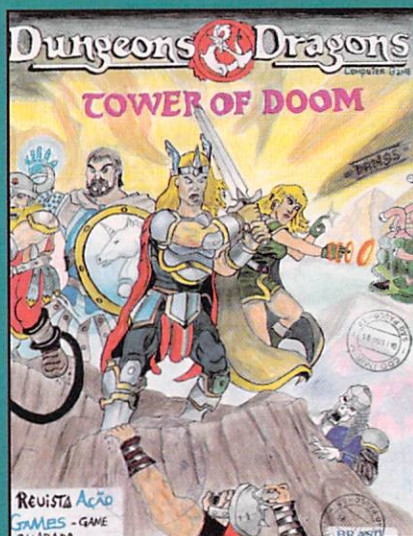
Realmente, Sérgio, este jogo é o melhor cart de futebol que já saiu para o SNES, em nossa modesta opinião. Por enquanto, você só poderá comprá-lo em locadoras que trabalham com cartuchos importados pelo preço médio de 70 reais. Procure nos anúncios desta edição alguns distribuidores de games e faça como um bom consumidor: pesquise o preço antes de comprar. Mas resista às tentações do cartucho pirata, hein? Ele pode custar bem mais barato, mas ninguém garante se funcionará direito. É a maior fria.

## PILOTWINGS

**Estou desesperado para saber as passwords para este jogo. Por favor, quebrem o meu galho.**

***IRWIN L. SEPULVEDA***
***Curitiba, PR***

A gente não é macaco gordo, mas dá pra quebrar seu galho. Anote as passwords e relaxe, meu! A vida é bela!

Área 2 - 985206
Área 3 - 394391
Área 4 - 520771
Helicóptero 1 - 108048
Área 5 - 400718
Área 6 - 773224
Área 7 - 165411
Área 8 - 760375
Helicóptero 2 - 882943

*É raro, mas acontece! Às vezes recebemos desenhos que não são de games de luta. Olha um dos bons: o Dungeons Dragons Tower of Doom, do espertíssimo Daniel L. de Carvalho, de São Paulo (SP).*

## 3DO

**Existe alguma diferença entre o 3DO da Panasonic e o da Goldstar? Qual deles é o melhor?**

***MICHAEL ERICK ROSSINI***
***Piracicaba, SP***

As diferenças entre os dois modelos é só a aparência, Michael — internamente eles são idênticos e rodam os mesmos jogos. O legal de existirem modelos diferentes de 3DO é que as fabricantes acabam disputando os consumidores com preços mais baixos, o que é ótimo pra gente.

*O Marcelo Masuchi Neto, de São José do Rio Preto (SP), conseguiu fazer o Baraka ficar bonito! É mole?*

## MORTAL KOMBAT 3

**Vocês não vão acreditar. Dia 25 de maio, às 16h40, vou ao arcade da minha cidade e o que encontro? Esta maravilha de MK3! Que jogo! Só tem um problema: os golpes estão todos diferentes e ninguém consegue jogar. Publiquem urgentemente uma matéria bem detalhada!**

***RAPHAEL TADEU SABIANI***
***Itapira, SP***

Não é preciso estranhar, Raphael. Em pouco tempo, haverá muitas máquinas destas em todo o Brasil. Até lá, pode ter certeza, nossos pilotos já estarão manjando muito mais coisas do que fomos capazes de mostrar em nossa primeira matéria. O desconhecimento geral quanto aos golpes de MK3 é proposital: faz parte da estratégia de marketing da Midway. Ela deixa todo mundo louco divulgando os segredos da máquina aos pouquinhos, e assim garante que o interesse sobre seu arcade permaneça por um bom tempo. Safadinha, né? E nós, gamemaníacos, temos que nos segurar para não ter um enfarte.

ENFRENTE ESSE DESAFIO.
MK3
play land
BARRA · MORUMBI · IGUATEMI/POA · MADUREIRA · PAULISTA
PLAZA SUL · GOLDEN · MAPPIN · CENTER NORTE · ELDORADO
INTERLAGOS · PRAIA DE BELAS · VITÓRIA

## OMPRO

odas as edições de ção Games que me erecerem. Wellington, .: (011) 461-2725, Mogi s Cruzes, SP.

arts de Super NES. aulo, tel.: (011) 484-310, Atibaia, SP.

## TROCO

art Ex-Mutants de ega por Street ghter. Michela da Cu-na, tel.: (0192) 31-32, Campinas, SP.

art SF2 do SNES por art's Nightmare. Fa-ano de Souza, tel.: 21) 394-5528, Rio de neiro, RJ.

aster System 2 com n controle, um cart, stola e óculos 3D por urbo Game com 2 con-oles e um cart. Farid ssem Neto, tel.: (011) 01-7659, Osas-co, SP.

## VENDO

eo Geo com 3 carts e artão de memória. onnie Marcel Callaça, l.: (042) 232-2606, astro, PR.

orld Heroes de Super ES. Alessandro Higa, l.: (011) 418-2520, ão Bernardo do Cam-o, SP.

ega Drive com um ontrole e um cart. ernando Henrique antos, tel.: (011) 287-308, São Paulo, SP.

aster System 2 com 2 ontroles e 7 carts mais treet Fighter 2 para uper NES. César ugusto Miranda, tel.: 21) 593-4267, Rio de aneiro, RJ.

iversas edições da ção Games. Carlos lexandre Alves da Sil-a, tel.: (021) 712-2160, ão Gonçalo, RJ

# GAME CHARADA

MÉDIO

*Games de corrida inspirados em pilotos de sucesso são muito comuns. Na edição passada, nº 85, publicamos um jogo neste estilo e inspirado em um grande piloto de corridas. Qual é o nome deste piloto? Essa é mais mole que sentar no pudim!!*

## PRÊMIOS

1º ao 3º lugares- Cartuchos surpresa (Mega ou SNES) e camiseta Ação Games e 4º ao 10º - Camiseta Ação Games

**MANDE SUA RESPOSTA PARA:** Revista Ação Games, Game Charada nº 86, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado sairá na edição nº 89.

## RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 83

*Essa foi a Game Charada mais engraçada dos últimos tempos. Recebemos respostas hilárias que iremos publicar brevemente. A resposta correta é: 1- Bento, 2- Suzi, 3- Betto, 4- Paulo, 5- Érica, 6- Aílton, 7- Tadeu, 8- Simone, 9- Renato, 10- Sônia, 11- Regina, 12- Léo e 13- Wagner. Agora que você já sabe a resposta certa, pegue sua revista nº 83 de novo e veja quem é quem. Os felizardos 100 primeiros leitores a acertar são:*

### 1º lugar - Prêmios: Playstation com o game Tekken e camiseta

*Tiago Brandes, de Mafra - SC*

### 2º ao 4º - Prêmios: Um relógio Magnum e camiseta

*Jônatas Diego S. Pinho, de Taguatinga Norte (DF); Ricardo Baumgarten, de Florianópolis (SC) e Valdir Travassos de Lima Júnior de São Paulo (SP)*

### 5ª ao 24ª - Prêmios: Uma fita de vídeo da série Teen Action e camiseta

*Alexander de Oliveira Silva, Embu (SP); Allan Eduardo Sá Cesarini, São Paulo (SP); Andréia de Oliveira, São Paulo (SP); Claide David, São Paulo (SP); Claudio Kanashiro, São Paulo (SP); Edison da Silva Prata Júnior, São Paulo (SP); Eduardo G. Hepner, Rio de Janeiro (RJ); Francisco Raul L. de Oliveira, São Paulo (SP); Gilmar R. S. Yared, Curitiba (PR); José Teixeira Vieira Filho, Benevides (PA); Julio Cesar Gabaldi, Ribeirão Preto (SP); Luciano Kenji Tanaka, Campinas (SP); Maria Edilza Prates, Montes Claros (MG); Maurício Heyse Pereira, São Bento do Sul (SC); Rafael Santos, Gravataí (RS); Rodrigo César Kosai, Mogi das Cruzes (SP); Rodrigo Otávio Toffoli J. dos Santos, Santo André (SP); Sandro Campos Cassemiro, Paraibuna (SP); Sheila Aparecida R. Lopes, Osasco (SP) e Wagner da Silva, São Paulo (SP).*

### 25ª ao 100ª - Prêmio: Camiseta Ação Games

*Aguinaldo Manhani, Franca (SP); Alessandro Ferreira da Silva, Dourados (MS); Ally Junio Oliveira Barra, Goiânia (GO); Anderson Pereira de Souza, Osasco (SP); André dos Santos Rocha Leite, São Paulo (SP); André Luiz Vanz, Curitiba (PR); André Ramos Silva, Cotia (SP); André Takateshi Sakaguchi, São Paulo (SP); Armando N. Santos Jr., Belém (PA); Arthur Mazzucatto de Lima, São Paulo (SP); Bruno Sampaio Coelho, São Paulo (SP); Carlos Eduardo da Rocha, Curitiba (PR); Carlos José Ramos Leitão, Rio de Janeiro (RJ); César Varela Pimente Melhado, São Paulo (SP); Cristiano Cardoso Marcolino, Lagamar (MG); Daniel Guilherme Costa de Araújo, Feira de Santana (BA); Daniel Mendes de Oliveira, Mogi Guaçu (SP); Divaldo Costa e Silva Júnior, Diadema (SP); Douglas de Luna Russo, São Paulo (SP); Eder Vinícius Ferraz, Castro (PR); Edimilson da Silva Barbosa, Itaboraí (RJ); Edson Madia, Sorocaba(SP); Elisa Silva Peres, Rio de Janeiro (RJ); Elton de Souza Dias, Campinas (SP); Everton Thiago Carriel, Guarulhos (SP); Felipe Castelo Branco, São Paulo (SP); Fernando Hirashilce, São Paulo (SP); Flávio P. Senra, Rio de Janeiro (RJ); Flávio T. Yoneta, São Paulo (SP); Gabriel Dias Marques da Cruz, Salvador (BA); Gerusa Alexsandra de Araújo, Rio de Janeiro (RJ); Gilmar Andrade, Criciúma (SC); Giuliano Lenti Dante, São Paulo (SP); Gláucio Comellate Jardim, Porto Alegre (RS); Guilherme dos Santos Fister, Porto Alegre (RS); Guilherme Romano Ferreira, Santo André (SP); Gustavo Freire, Brasília (DF); Isaac Gomes do Nascimento Júnior, Gama (DF); Isaías Silva Santos, Propriá (SE); João Gabriel Vanz, Curitiba (PR); João Vicente Pereira Filho, Campinas (SP); John Roshore Sanford Terceiro, Salvador (BA); José Cristiano Costa, Petrolina (PE); Josivan dos Santos Dantas, São Paulo (SP); Juliano de Oliveira Silva, Pouso Alegre (MG); Leonardo da Silva Melo, Japeri (RJ); Leonardo Luiz Ferreira, Rio de Janeiro (RJ); Leopoldo de Jesus Prates, São Paulo (SP); Luciano M. Silva, Lages (SC); Luiz de Barros Cobra Filho, Pouso Alegre (MG); Luiz P. de Souza Filho, São Paulo (SP); Magda Regina R. Lopes, Osasco (SP); Marcello Rodrigo de Oliveira, Duque de Caxias (RS); Marcelo Moraes do Nascimento, São Paulo (SP); Marcelo Perez da Silva, Porto Alegre (RS); Márcia Maria da Fonseca, Caruaru (PE); Marcos Gomes Martins, Vassouras (RJ); Mário Vinícius Ribeiro Gonçalves, Belo Horizonte (MG); Merlin Calenda Di Tavani, Pirenópolis (GO); Nosevaldo Santos da Silva, São Luís (MA); Paulo Henrique dos Santos, São Paulo (SP); Pedro Henrique Leiva, São Paulo (SP); Peterson de Freitas Silva, Paranaguá (PR); Rafael Lobianco, São Paulo (SP); Rafael Maciel da Silva, Gravataí (RS); Raphael S. Pinheiro, Belém (PA); Rodrigo Martins Maciel, São Paulo (SP); Rudger Maia Chagas, Varginha (MG); Sérgio P. Nepomucena, Santo André (SP); Sheila Muniz de Oliveira, Porto Alegre (RS); Sylvio R. de O. Santos, Belém (PA); Thiago Oliveira, Santo André (SP); Tiago Andrestti de Oliveira, São Paulo (SP); Ubiratan Souza Cruz, Jacareí (SP); Vitor Vicari Jaeger, Lajeado (RS) e Walace de Barros Marins, Rio de Janeiro (RJ).*

## PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

**Eu gostaria de saber se há alguma manha para este cart de Mega.**

***RAFAEL A. FEDELIX***
***São Paulo, SP***

Há sim, Rafael! Seleção de fases e invencibilidade está bom para você? Então anota aí: ao ligar o console, pressione simultaneamente os botões A e C do controle 1 e B do controle 2. Se você ouvir o som de uma batida, o truque funcionou. Inicie o game pausado e aperte C para aparecer uma tela especial. Nela, use o direcional para escolher fase; com o B, você fica invencível; e com A, restaura as energias. Despause o game e divirta-se!!

## CAVALEIROS DO ZODÍACO

**Gostaria de sugerir à Nintendo/Playtronic que fizesse uma versão do desenho animado Cavaleiros do Zodíaco para o S NES.**

***ANTHONY GOMES ASSIS***
***São Vicente, SP***

Sugestão feita, Anthony. Mas, com toda sinceridade, achamos difícil que seu pedido seja atendido. Apesar de estar passando agora na TV brasileira, este seriado japonês é antigo e até parou de ser produzido. Na época em que ele estava no ar, no Japão, nenhuma empresa se interessou em produzir um game com seus personagens. Pena, né?

## RESPOSTA AOS ENIGMAS

### O GALINHEIRO DO JUCA, MULTINTERATIVA Nº 5

**O maior galinheiro que Juca pode construir em área útil, com os 16m de tela, tendo um muro como lado, deve medir 4m x 8m x 4m, resultando em 32m². Para obter sempre a melhor área, no problema proposto, o lado maior deve ter sempre o dobro do comprimento dos lados menores. O acertador premiado foi Kleber R. Laise, de São Paulo. Valeu, Kleber!!**

| | 3 | 3 | 8 | 2 | 2 | 3 | 2 1 | 2 1 3 | 2 1 3 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | | | X | X | X | X | | | | |
| 8 | | | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 1 5 | | | X | | | X | X | X | X | X |
| 1 1 | | | X | | | | | | | X |
| 1 4 | | | X | | | | X | X | X | X |
| 3 1 | X | X | X | | | | | | | X |
| 3 1 | X | X | X | | | | | | | X |
| 3 3 | X | X | X | | | | | X | X | X |
| 3 | | | | | | | | X | X | X |
| 3 | | | | | | | | X | X | X |

### O QUADRADO DE CASAS MULTI INTERATIVA Nº 6

**Neste enigma, era preciso preencher casas na quantidade indicada pelos números das laterais, respeitando ao menos uma casa vazia entre elas. O acertador premiado foi Alexandre Socha de Souza, de Higienópolis, Rio de Janeiro. Parabéns, Alê!!**

# SHOTS

Akira arrebenta o tronco de uma árvore durante um treino de caratê

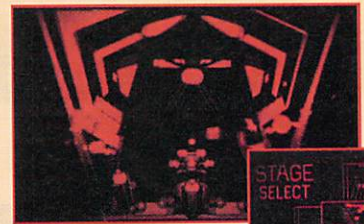
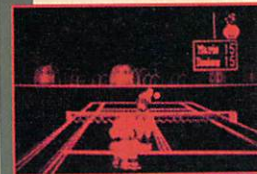
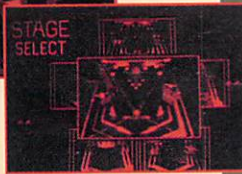
## VEM AÍ VIRTUA FIGHTER 3

Olha que animalescas essas imagens de Virtua Fighter. A Sega informou que elas fazem parte dos protótipos de Virtua Fighter 3 para Saturno, sem confirmar se estarão ou não no jogo, nem data de lançamento do arcade. Segundo a Sega, o game será ainda mais veloz que a segunda versão, que já está rolando nos fliperamas brasileiros.

Jacky dá uma parada em um pequeno restaurante francês. Na foto original, dá até para ler o rótulo da garrafa. Incrível!

Novamente numa cidade do sul da França, Jacky posa com um arrasador carro esporte

## COMO SÃO OS GAMES DO VIRTUAL BOY

Não são lindas como uma pintura, nem permitem ter a sensação de espaço tridimensional mas, enfim, são as imagens possíveis do Virtual Boy. A revista japonesa Haoh conseguiu reproduzir fotos de jogo do novo console Nintendo, com lançamento marcado para julho no Japão e agosto nos EUA. Elas são borradas, porque os traços se juntam só quando você usa os óculos do console. Mas servem para dar uma idéia.

Fotos de Galactic Pinball

Fotos de Mario's Dream Tennis

## CHRONO TRIGGER PARA SUPER NES É O NOVO RPG FENÔMENO NO JAPÃO

Se você gosta de RPGs, fique ligado em Chrono Trigger. O game da SquareSoft para o Super NES parece um cometa e está disputando a preferência dos japoneses ao lado de petardos como Tekken, para o Playstation, e Daytona USA para o Saturno. O game tem 32 Megabits de memória. A história começa no século 11 e avança até o Século 24, dando muita liberdade de ação ao jogador.

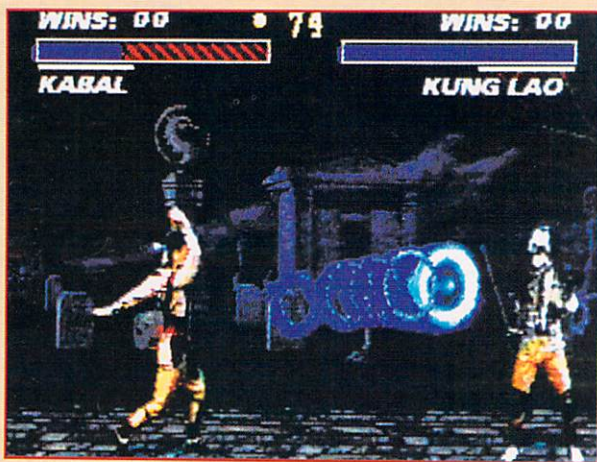
Lançado no dia 11 de março, Chrono Trigger começou o mês de abril como o 3º game mais vendido no Japão, segundo a revista Haoh, atrás apenas de Daytona USA (Saturno, em 2º) e Tekken (Playstation, em 1º). Mas na segunda semana do mês, já liderava as vendas conforme a Famitsu nº 235 (de 7 a 13 de maio), deixando Tekken em 2º e Daytona USA em 3º. Isso é que é sucesso!

Chrono e uma cena do jogo, com raios e outras magias

# PREPARE-SE PARA DEBULHAR MK3 EM CASA

**Pode ir estalando os dedos. As primeiras imagens de MK3 para videogames domésticos são de deixar água na boca. A Acclaim liberou nos States alguns demos do jogo para carts de Mega e SNES e para a versão em CD do Playstation, para as revistas especializadas. Só para lembrar: MK3 deve sair para Mega, Super NES e Playstation em setembro. As versões para Ultra 64 e Saturno só devem sair em 96. Veja o que deu pra sacar dos demos.**

## SUPER NES

Como MK3 tem memória demais para um console de 16 bits, a Acclaim e a Nintendo parecem ter optado por economizar megas cortando uma parte dos cenários e mudando alguns fatalities. Há também pequenas diferenças nos detalhes: repare que o símbolo do dragão que indica o número de rounds vencido por cada um, mudou de lugar nesse E-prom: no arcade, ele aparece embaixo da barra de energia, nestas fotos, ele pinta ao lado do número de pontos do vencedor, no centro.

*Stryker versus Liu Kang e Kabal versus Kung Lao: repare que o marcador de rounds aparece no alto, no centro*

## MEGA DRIVE

Segundo a revista EGM, o E-prom da versão para Mega foi o menor de todos: trazia só dois cenários. Mas todos os personagens estavam presentes, com seus movimentos originais. O indicador de rounds foi mantido como no arcade.

*Cyrax versus Sektor, um combate entre os ninjas cibernéticos no cart para Mega. As versões em 16 bits terão uma definição de gráficos inferior*

## PLAYSTATION

Sony e Acclaim decidiram explorar ao máximo a capacidade da máquina. A versão promete ser a mais próxima do arcade, tanto em gráficos quanto no resto: modos de jogo, cenários e golpes. Animalíssimo!

*Shang Tsung enfrenta Stryker e Jax encontra Cyrax. A versão do Sony Playstation é a que promete mais realismo*

# PREVIEW

# Garfield CAUGHT IN THE ACT

**MEGA/GGEAR**

SEGA - AVENTURA
LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA

Desde já considerado o único gato com "atitude Sega", Garfield chega finalmente aos consoles. O gorducho – e tomara que ele não escute isso – entrou de gaiato numa aventura maluquíssima. Em uma bela manhã, acordados de supetão, Garfield e Odie destroem a TV do Jon. Em uma fracassada tentativa de remontá-la antes que ele descubra, Garfield esquece algumas peças e acaba por "dar vida" a Glitch, um terrível vilão que transporta o gato folgado para dentro da TV, criando versões felinas de grandes filmes. Assim, cada fase é um "filme", como "Cat Cave", "Catsablanca" e outros. Sua missão é trazer o peludo de volta em segurança. Não é demais? Melhor que um bom pontapé no Odie ou uma suculenta pizza de muzzarela.

*Olha o gato que odeia segunda-feira dando pinta de Humprey Bogart*

# The Adventures OF Batman AND Robin

**MEGA**

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: JULHO/95 - EUA

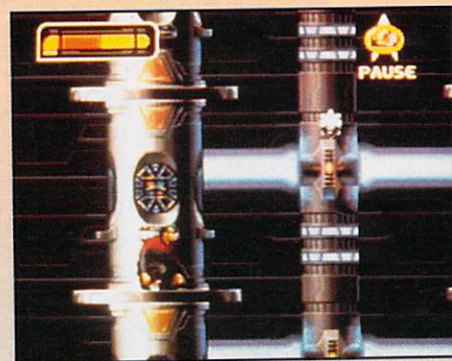
A dupla dinâmica já apavorou no Super NES e agora mete as caras no Mega. Desta vez contra o diabólico Mr. Freeze, um vilão que tem seu canhão de gelo apontado para Gotham City. Uma incontável quantidade de criminosos está em compasso de espera, todos loucos para ver a cidade natal do homem-morcego transformada num gigantesco iglu!! Que fria! Batman e o menino-prodígio terão muito trabalho em várias fases com gráficos caprichadinhos e efeitos power. É ver para crer...

*Batman terá muito trabalho para evitar que Gotham City entre numa gelada*

# Star Trek DEEP SPACE NINE

**SNES/MEGA**

PLAYMATES - AÇÃO/ADVENTURE
LANÇAMENTO: JULHO/95 - EUA

Pegando carona no sucesso da nova série da TV, o game da Playmates traz apenas os personagens da nova geração da Enterprise, do começo ao fim da trama. O game terá muitos lugares para explorar no esquema de fuçar as telas: a nave U.S.S. Saratoga, o planeta Bajor, o quadrante Gamma além de vários níveis da estação Deep Space Nine. Cada personagem da nova Nova Geração – Benjamin Sisko, Major Kira, Doutor Julian ou o chefe da segurança Odo – terá suas próprias habilidades. Logo no começo, sua missão será descobrir quem colocou uma bomba na estação. Obrigatório para os Startrekmaníacos.

*A bomba – ou o sabotador – pode estar em qualquer lugar da imensa estação. Vasculhe bem todas as telas*

## MAIS LANÇAMENTOS PARA 95

*Confira a lista com os principais games prometidos para lançamento este ano nos States, para Game Boy, Virtual Boy e Game Gear. A Nintendo não informou a data de lançamento da maioria dos jogos para o Game Boy. A anotação n.f. indica que o gênero não foi fornecido.*

### VIRTUAL BOY

GALACTIC PINBALL - Nintendo, pinball, agosto
MARIO CLASH - Nintendo, aventura, agosto
MARIO'S DREAM TENNIS - Nintendo, simulador de esporte, agosto
RED ALARM - Nintendo, espacial, agosto
TELEROBOXER - Nintendo, simulador/luta, agosto
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro

### GAME BOY

ALADDIN - Virgin, aventura
ANIMANIACS - Konami, aventura
ASTEROIDS MISSILE COMMAND - Nintendo, tiro/espacial, julho
BATMAN FOREVER - Acclaim, ação, outubro
CASPER - Hi Tech, n.f.
CENTIPE/MILLIPE- Nintendo, aventura, agosto
CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura, julho
DEFENDER JOUST - Nintendo, tiro/espacial, outubro
DONKEY KONG LAND - Nintendo, aventura, junho
EARTHWORM JIM 2 - Playmates, aventura

# Batman Forever

## SNES/MEGA

**ACCLAIM - AÇÃO**
**LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA**

Cart baseado no filme dirigido por Joel Schumacher que ainda vai rolar no Brasil, com Val Kilmer no papel principal. Batman Forever é um título perfeito para o herói-morcego, que com certeza ainda vai atravessar muitas gerações de fãs. São 24 Mega para debulhar sozinho ou a dois. Batman e Robin, juntos como nos velhos tempos, enfrentam Two-Face (Duas Caras) e The Riddler (Charada). São oito fases incluindo cenas chapantes da batcaverna e outros detalhes do filme. Na opção dois jogadores há o modo Practice, onde Batman e Robin podem treinar seus bat-poderes um contra o outro na academia da bat-caverna. Também estão previstas versões para os portáteis da Sega e da Nintendo.

*Olha só a pinta de galã do cara. Tudo bem. Não é qualquer um que pode ser Batman*

# Vectorman

## MEGA

**SEGA - AVENTURA**
**LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA**

Não precisa se assustar com este nome só porque parece matéria de matemática! Vectorman é um game em estilo futurista, ambientado em 2043. Nesta época, como a terra está tomada de lixo nuclear, legiões de robôs – conhecidos por orbots – têm a missão de limpar a sujeira. Nessas, um deles se revolta e passa a comandar uma feroz batalha destruidora. Apenas você, na pele (ou na lata) de Vectorman, poderá deter Raster e seus comandos.

*Lá vai o Vectorman em busca de seu rival e do restabelecimento da paz na Terra*

# X-Men: Children of the Atom

## SATURNO/PLAYSTATION

**CAPCOM - LUTA**
**LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA**

Vindo diretamente dos quadrinhos, os heróis Marvel já passaram por vários consoles e arcades. Agora estréiam no Saturno e Playstation nesta que é a melhor versão arcade já lançada com os mutantes. Assumindo seu herói favorito, um ou dois jogadores podem lutar para saber de quem é o título de Mutante Supremo. Para esquentar as lutas, os jogadores poderão lutar como Omega Red ou Sentinel e se sentirem no lugar do vilão.

*Storm usando seus poderes para encarar Sentinel*

FRANK THOMA'S BIG HURT BASEBALL - Acclaim, esporte
GALAGA/GALAXIAN - Nintendo, tiro/espacial, setembro
GEORGE FOREMAN'S BOXING - Acclaim, esporte
JUDGE DREDD - Acclaim, ação, junho
KILLER INSTINCT - Rare/Nintendo, luta, novembro
KIRBY'S DREAM LAND 2 - Nintendo, aventura
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS:THE MOVIE - Bandai, ação
MORTAL KOMBAT 3 - Williams, luta
NBA JAM: TOURNAMENT EDITION - Acclaim, esporte
NFL QUARTERBACK CLUB'96 - Acclaim, esporte
PRIMAL RAGE - Time Warner, luta
SHAQ FU - Black Pearl, esporte
STAR TREK GENERATIONS: BEYOND THE NEXUS - Absolute, aventura
STREET FIGHTER 2 - Nintendo, luta, agosto
SUPER RETURN OF JEDI - Black Pearl, aventura
THE LION KING - Virgin, aventura
URBAN STRIKE - Black Pearl, ação
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro
WORMS - Ocean, adventure, setembro
ZOOP - Viacom Media, n.f.

**GAME GEAR**

ALL SPORTS TRIVIA CHAMPIONSHIP EDITION - Sega, esporte, junho
BATMAN FOREVER - Acclaim, ação, outubro
CHEESE CAT-ASTROPHE STARRING SPEEDY GONZALES - Sega, aventura, agosto
CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura, julho
GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT - Sega, aventura, outubro
JUDGE DREDD - Acclaim, ação, junho
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS, THE MOVIE - Sega, aventura, agosto
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN - Sega, ação, outubro
VR TROOPERS - Sega, ação, outubro

***Yes! Yes! Yes! Exatamente como previamos, os segredos de MK3 começam a ser descobertos. Com persistência, intuição e uma boa dose de sorte, a gente chega lá! Nestas quentíssimas páginas de dicas, você verá um monte de fatalities, conhecerá cenários mortais, novas modalidades de golpes — como os animalities e o mercy — e já vai sair debulhando com alguns códigos especiais. Leia e corra para o arcade mais próximo!***

**Comandos** - Vamos repassar a tabela de comandos do jogo? Informação nunca é demais:

| | |
|---|---|
| **LP** | Low Punch (Soco Baixo) |
| **HP** | High Punch (Soco Alto) |
| **LK** | Low Kick (Chute Baixo) |
| **HK** | High Kick (Chute Alto) |
| **BL** | Block (Defesa/Bloqueio) |
| **RUN** | Corrida |

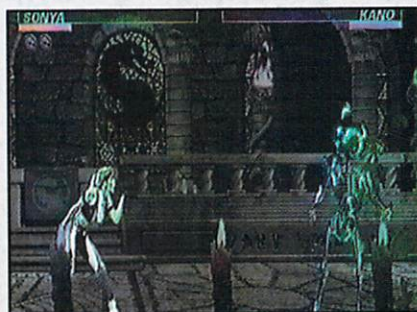
**Fatalities** - Galera, os fatais desta versão são impiedosos. A Sheeva, por exemplo, dá uma de Predator e arranca a pele do adversário — da cabeça ao dedinho do pé. Irchh! O Striker, todo sacana com seu Bomb Fatality, explode a vítima. No Sektor Compactor, uma prensa mecânica sai de dentro do corpo do personagem e esmaga o pobre inimigo. Mas nem tudo é sangue: Nightwolf despacha seus oponentes com um místico raio de luz que desce do céu. É fazer e conferir o resultado!

## Sheeva

*Sheeva arranca toda a pele do inimigo. Primeiro ela crava as unhas em sua cabeça e depois finaliza. Skin Peel Fatality – segure HK → → → e solte HK.*

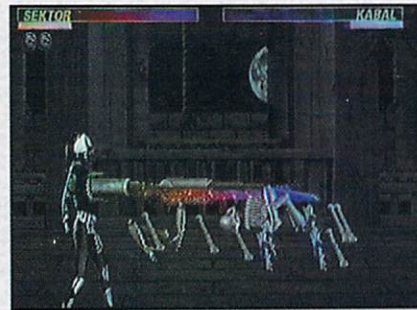
## Sub-Zero

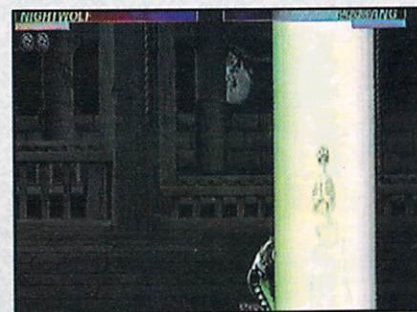
*Ice Wind Fatality – ↓ → ← + HK*
*Ice Throw Fatality –perto, ↓ → ↓↘ + LP*

## Sonya

*Kiss of Death Fatality – ↓ ↓ ↓ → + LK*

## Cyrax

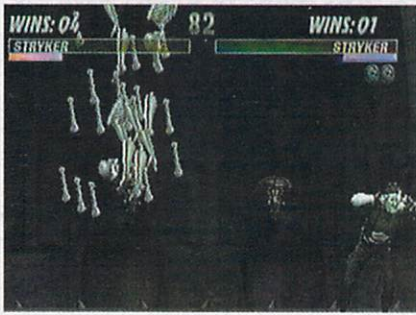
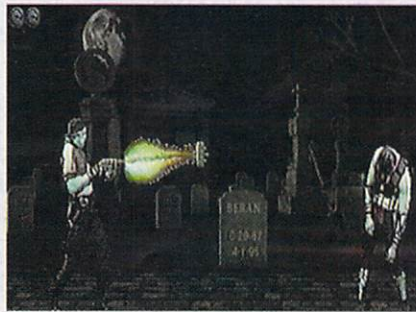
*Helicopter Fatality – BL + ↑ ↑ ↑ ↓ + HP*
*Suicide Fatality – perto, 360° 2X + RUN*

## Sektor

*Sektor Compactor – ← ← ← + HK*

## Nightwolf

*Light Fatality – ↓ ↓ → → + HK*

## Liu Kang

*Fire Fatality – perto do inimigo → → → ← → + LK*

## Striker

*Bomb Fatality – perto, ↓ → ↓ → + BL*

*Zapper Gun Fatality – longe, → → → + LK. Curta essa: Striker saca sua arma e dispara um choque que torra o infeliz.*

## Kabal

*Fatality – ← ← → ↓ + BL*

## Shang Tsung

*Mystic Spikes Fatality – perto, ↓ → ↓ → e BL + LP juntos*

**Mais transformações do Shang Tsung** - Com tanto lutador nesta versão, haja transformações para este personagem! Todas que descobrimos até agora estão relacionadas abaixo. Abuse e use:

*Stryker – → → → + HK*

*Nightwolf – ↑ ↑ ↑*

*Kano – → ← + BL*

**Sheeva** – → ↓ ↘ + LK
**Sindel** – ← ↓ ↙ + LK
**Sub-Zero** – → ↓ ↘ + HP
**Jax** – → → ↓ + LP
**Sonya** – segure ↓ + RUN, LP, BL
**Cyrax** – BL, BL, BL
**Sektor** – ↓ → ← + RUN
**Liu Kang** – 360° no direcional em sentido horário

**Cenários fatais** - No final das contas, MK3 também tem seus cenários fatais — ao contrário do que havíamos deduzido na matéria na edição 84. Falha nossa... Eles são: The Pit III, The Bell Tower e The Subway. **Em todos eles, usando qualquer lutador, o comando é → → → + Run.** Só muda o efeito. Agora veja o que rola em cada cenário:

*The Pit III: o inimigo cai, cai, cai.... e splerght!*

*The Bell Tower é outro tombo. Mas quando toca o solo, a vítima vira tampinha de saleiro*

*No The Subway, a vítima é atropelada pelo metrô. Só não finalize a luta com um gancho — isso mandará o cara para o andar de cima*

**Mercy** (Misericórdia) - Ao contrário do fatal, este movimento não liquida seu adversário: dá outra chance para o cara. Isso é que é moral, hein? **No Terceiro round, quando pintar o Finish Him/Her, faça ↓ ↓ ↓ + Run e ele ganhará um tequinho de energia.** O comando é o mesmo para o todos os personagens.

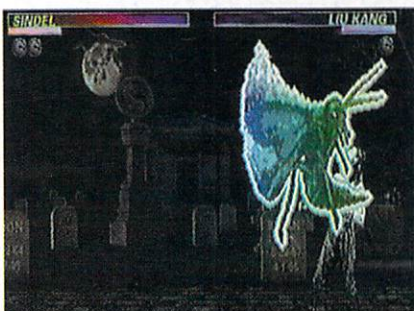
*Seu inimigo ia desta para melhor. Mas como você é muito bonzinho, usa o mercy e lhe dá uma segunda chance*

**Animality** - Mais uma para a coleção de loucuras da saga MK. Neste golpe, o personagem transforma-se em animal ou inseto e despacha o adversário de uma forma original. Mas o Animality só vai rolar se, antes, você tiver dado um Mercy. Ou seja: **use o Mercy, lute mais um pouquinho com o adversário e, na hora de liquidá-lo, use o Animality.** É uma curtição. Os primeiros que conseguimos são da Sindel, do Sub-Zero, do Nightwolf e do Kabal. Delire!!

**Sub-Zero** – Vira um urso polar (ele adora geladas, né?) e literalmente come o adversário: perto do inimigo segure BL e aperte ↑ ↑ ↑ ↑

**Nightwolf** – Como no filme de cinema, o índio vira um lobo. Só que aqui ele não dança, devora: segure BL e faça ↓ ↓ ↓

**Kabal** – Esquisitíssimo! O cara se transforma num dinossauro e distribui chifradas no oponente: perto, aperte HP 3s e depois solte

**Sindel** - Para transformá-la numa gigantesca mariposa e detonar a vítima a ferroadas, o comando é → → + HP

*Animality da Sindel: → → + HP*

## CÓDIGOS SECRETOS

**Enfim descobrimos como eles funcionam. E, de quebra, descolamos sete pra você ir experimentando. Leia atentamente os blocos a seguir para entender a mecânica dos Kombat Kodes.**

**1. Tela de acesso** - É a Versus Mode, aquela que mostra, rapidamente, a cara dos lutadores escolhidos pelo primeiro e segundo jogadores. Repare que no rodapé dela aparece uma barrinha com seis símbolos. Pois bem: **para os três primeiros quadradinhos a escolha dos símbolos é feita através de botões do 1 player, e para os outros três são os botões do 2 player.** Veja, na foto, quais são os botões correspondentes aos quadrados:

**2. Método rápido para colocar os códigos** - A duração da tela Versus Mode é muito curta para que os dois jogadores fiquem procurando os símbolos certos para cada quadradinho. Mas existe um macete que torna este processo quase automático. Acompanhe: **toda vez que a tela VS Mode aparece, os seis quadradinhos estão com o símbolo do Dragão.** Repare também que, **a cada toque dos botões, os símbolos mudam sempre na mesma seqüência.** Sendo assim, **podemos relacionar cada um dos símbolos com um determinado número** de toques de botões. Bingo! Veja na tabela o número de cada símbolo:

| | |
|---|---|
| 0 - Dragão | 5 - Raio |
| 1 - MK | 6 - Goro |
| 2 - Yin/Yang | 7 - Raiden |
| 3 - 3 | 8 - Shao Kahn |
| 4 - ? | 9 - Caveira |

**3. Mais um truque** - Você já sacou que, para colocar o símbolo do Yin Yang, por exemplo, você tem que fazer dois toques de botão. Mas de repente, você pode pensar: "mas para selecionar a caveira eu tenho que dar nove toques??" Bem, caro leitor, temos outro truque que resolverá este dilema. **Segurando o Direcional ↑ enquanto aperta os botões, a seqüência de símbolos é feita ao contrário.** Sacou? Coloque ↑ e aperte o botão uma única vez para selecionar a caveira—já que, de trás para a frente, ela é o primeiro símbolo. Garoto esperto...

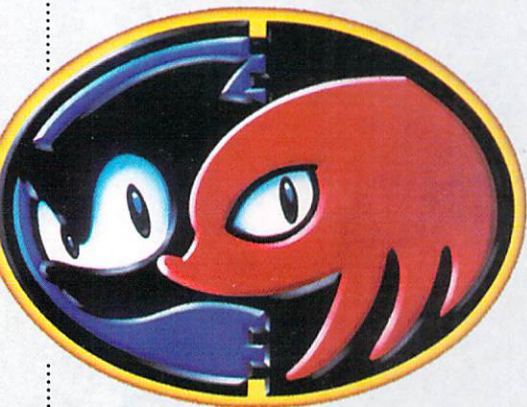
**4. Exemplo de um código traduzido em números** - Agora vamos transformar um código numa seqüência de números pra você ver como é baba. **Vejamos: Dragão - 3 - Goro - Dragão - Shao Khan - Caveira, traduzido em números** pelo nosso revolucionário e espertíssimo sistema, **resume-se a um simples 036 089.** Fácil como um número de telefone! Ou, se você preferir, 036 0 (↑2) (↑1). Mas esse código é só um exemplo e não funciona na máquina!

**Agora, teste estes códigos** - Os cinco primeiros já circulam nas revistas americanas, mas os dois últimos — glória — fomos nós quem descobrimos. Tente descobrir um código você também! E mande correndo prá gente, lógico.

**769 342** - O vencedor do 1º round encara o Noob Saibot, nos fundos do The Balcony
**688 422** - Dark Kombat (luta só com barras de energia, sem visão dos lutadores)
**987 123** - Tira barra de energia
**020 020** - Desativa a defesa
**100 100** - Desativa os agarrões
**033 000** - 1Player com metade da energia
**000 033** - 2 Player com metade da energia

PENSA QUE
A NOVA É SÓ
DANCE ?
DANÇOU.
A NOVA NÃO É SÓ
A MELHOR RÁDIO
DE DANCE MUSIC.
ALÉM DE FAZER A
RAPAZIADA DANÇAR,
A NOVA TAMBÉM
ESTÁ ANTENADA NOS
RÍTMOS QUE SÃO
SUCESSO EM TODO O
MUNDO. E MAIS. A NOVA
TAMBÉM FAZ PENSAR
COM INFORMAÇÃO E
SERVIÇO NA MEDIDA CERTA.
SEM PERDER O RÍTMO,
MAS SEM PERDER
O PÉ DO MUNDO.
NOVA FM
NOVA FM 89,7
SÃO PAULO
ROMAGNOLI

## Sonic and Knuckles

MEGA

**Mais bônus** - O incansável leitor Marcelo Moreira Quintarelli, do Rio de Janeiro (RJ) descolou mais um montão de fases de bônus escondidas no jogo Sonic 1 quando conectado ao cartucho Sonic and Knuckles. Boiou no lance? É o seguinte: **coloque o cartucho Sonic and Knuckles no seu Mega. Em cima dele, conecte o Sonic 1. Vai aparecer uma tela com os personagens dos dois games e a frase No Way. Nesta tela, aperte A, B e C juntos. Aí pintam as opções Start e Code. Escolha Code** e use uma das passwords abaixo para conhecer novas fases de bônus em Sonic .

**Fase 112** - 4936 9777 1453
**Fase 120** - 5447 0050 8093
**Fase 130** - 2965 2983 1869
**Fase 140** - 2765 3139 0397
**Fase 150** - 3408 2168 2109
**Fase 159** - 3897 4404 3954

## Top Gear 3000

SNES

**Password infernal** - Esta dica arrasa-quarteirão quem mandou foi o leitor Robson Rui Silva dos Santos, de São Paulo (SP). Para ganhar 3.039.000 de grana e já começar da segunda tela, basta digitar a password **BBBB BBBB BBBB BBBB BBB**. Assim, com toda esta fortuna, você pode comprar todos os melhores equipamentos e sair mandando bala. Depois dessa só perde corrida quem quiser!!

**Passwords** - Acelere com as senhas do leitor Alex Baptista, de Ribeirão Preto (SP):

**Sarin** G9X23FR1MG8DB6R1377
**Lesat** ?95RLFR1THS7B6RX3L8
**Miran** QS333FR1THBLB6RX3K6
**Subrat** SSKB3FR1TG27B6RX3X6
**Toygeta** V9HWLFRXTHLDB6QX3M7
**Vega 5** WSDZ3FRXTG61B6QX366
**Kraz** ØM77LFRRRHZSGYP?VM8

## Fifa Soccer 95

MEGA

**Goleiro tonto** - Com este código descoberto pelo Adomírio Alexandre Rodrigues, de Jaguapiatã (PR), parece até que o goleiro tomou um pileque. Antes de usá-lo, porém, você tem que entrar no Cheat Mode. **Ligue o console, selecione Options e aperte C para entrar na tela seguinte. Execute a seqüência abaixo, depois aperte Start para voltar à tela anterior e então pressione A.** A tela do Cheat deve aparecer com os efeitos que você escolheu. Agora anote o novo código e divirta-se com os resultado:

**Stupid Team** - A, B, C, A, B, C. O goleiro sai procurando até OVNI, mas bola que é bom...

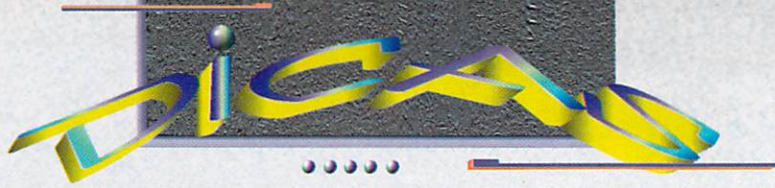
## International Superstar Soccer

SNES

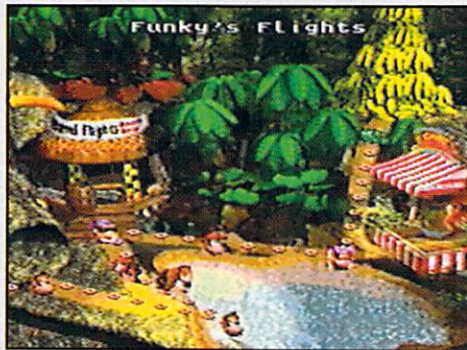
**Passwords** - Olha aí, galera! O Jair Alves de Almeida, de São Paulo (SP) aloprou neste game e descolou umas passwords muito legais. Vamos aproveitar?

Final Série 1 Season Brasil X Dinamarca:
**1B~?D-TCB*jGQW#gbRK-25tRGqNW~5F**

Série Special Game:
**$H?VVbøh r*KZVC HZVCHZVCHZVCH**

Final diferente:
**5C"g?#bCBH$f+BR¢gb NT6fr♪!C**

# Donkey Kong Country

SNES

Warp Zone - A macacada que detona este jogo não pára de descobrir macetes. O Roberto Yukio Saruwataru, de Rio Negro (PR) descobriu uma espécie de warp zone pra viajar no mapa. Olha só: no mundo Kongo Jungle, termine a fase da água (Coral Capers) e, quando Donkey voltar ao mapa para ir à fase seguinte, segure ↑ e aperte Y várias vezes. Tcharam! Você vai direto e sem escalas para Vine Valley. Belo atalho, heim?

# Rock'n Roll Racing

SNES

Passwords - Quem curte este jogo muito legal já pode encarar os desafios do nível Veteran com o radical piloto Olaf. As passwords foram mandadas pelo não menos radical leitor André M. Garcia, de São Paulo (SP). Aí, garoto!

6JRC TZT4 RS6M
QWWC GNTC CQPM
7LCC R7TF 7SPN
V8LC TNTP !K8P
7NNC QLRP 92TT
WPVC QØSY 92KT

# Ristar

MEGA

Passwords - O Gladson Simões Araújo, de Araçoiaba da Serra (SP) descobriu passwords espertíssimas para conseguir efeitos especiais neste game. Saca só:

**Seleção de fases** - ILOVEU
**Só fase de bônus** - DOFEEL
**Só chefes** - MUSEUM
**Música distorcida** - MAGURO. Depois de usar esta password, vá para o Sound Test e selecione Onchi

SNES

# MEGA Man X2

**Melhores armas** - Os brothers Amon e Alan A. Affonso viraram este game do avesso e fizeram esta tabela, que mostra a melhor seqüência para derrotar cada chefe. Ou seja: você derrota o primeiro chefe com a arma X-Buster e pega a arma dele, a Spin Wheel, para derrotar o próximo. E assim vai. Experimentamos a seqüência deles e deu certo. Quer tentar?

**Seqüência dos chefes e suas armas**

**Wheel Gator** - Arma Spin Wheel
**Bubble Crab** - Arma Bubble Splash
**Flame Stag** - Arma Spider Burner
**Morph Moth** - Arma Silk Shot
**Magna Centipede** - Arma Magnet Mine
**Crystal Snail** - Arma Crystal Hunter
**Overdive Ostrich** - Arma Sonic Slacer
**Wire Sponge** - Arma Strike Chain

3DO

# The Need for Speed

**Tráfego voador** - Veja que cool: com esta dica, todos os outros carros da pista ficam flutuando. **Primeiro dê Start no jogo e, na tela em que o sistema carrega a memória (loading), aperte juntos os botões L + R + ←.** Espere o jogo começar e dê Quit. Em seguida **repita o mesmo procedimento mais três vezes, trocando apenas os comandos para L + R + ↑ , depois L + R + → e finalmente L + R + ↓** , nesta ordem. Depois disso inicie o jogo pra valer e use o botão de breque pra fazer os carros adversários voarem.

SNES

# Nosferatu

**Nove cristais e mais energias** - Vampiros me mordam! Veja só a manha descoberta pelo César Antonio dos S. Camargo, de Itapetininga (SP). Os dois devem ser executados em qualquer momento do jogo:

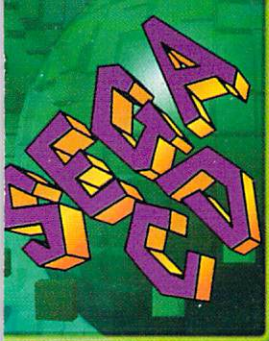
**Nove cristais** - Aperte Start para pausar, faça a seqüência ↑ , X , → , A , ↓ , B, ← , Y e solte a pausa

**Recarregar energias** - Execute um chute, usando ← + Y, e quando o personagem estiver fazendo o movimento aperte Start para pausar. Aí faça a seqüência ↑ , X , → , A , ↓ , B, ← , Y e solte a pausa.

MEGA

# Rock'n Roll Racing

**Passwords** - Na edição passada demos uma password para correr a primeira pista com o carro totalmente equipado e turbinado. Nossos pilotos continuaram malhando e agora dão as senhas para todos os carros da corrida com motor, arma, graxa, pneu, suspensão e blindagem prá lá de reforçados!

Primeira pista - **HBØR R!WX XWJ!**
Segunda pista - **QXWR HHY5 SWJ!**
Terceira pista - **2WY8 8ZWS 92J!**
Quarta pista - **VKZ8 S9V5 5TJ!**

## FATAL FURY SPECIAL
## JVC

Luta - 1 ou 2 jogadores

| Item | Nota |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

Os fãs da série devem estranhar certos detalhes que estão ausentes de alguns cenários. Em compensação, o game ganhou velocidade e Ryo Sakazaki recebeu um lugar definitivo

### COMANDOS

Joystick de 3 botões

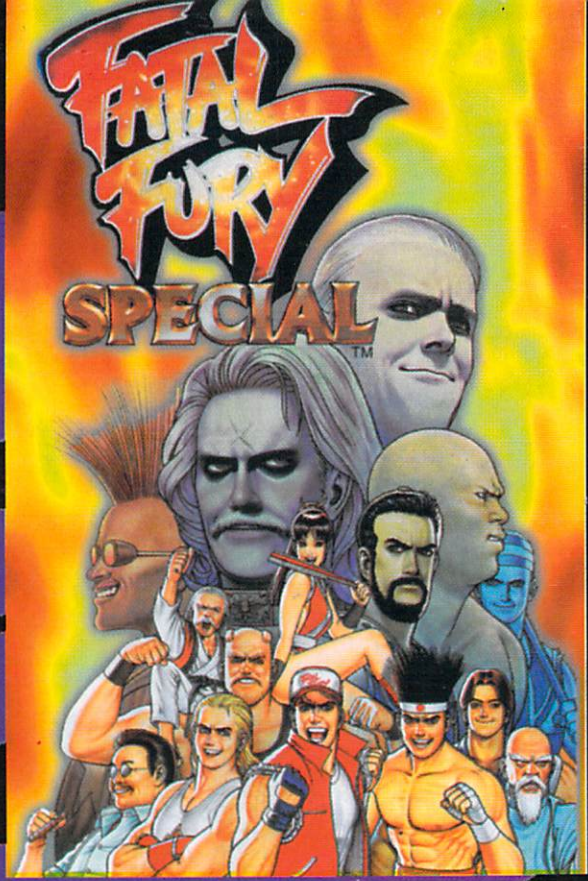
| | |
|---|---|
| A | Soco fraco |
| B | Chute fraco |
| C | Soco forte |
| A + B | Pula para o plano de trás |
| Start | Chute forte |
| C + Start | Chuta o adversário para o plano de trás |

Joystick de 6 botões

| | |
|---|---|
| A | Chute fraco |
| B | Chute forte |
| C | Pula para o plano de trás |
| X | Soco fraco |
| Y | Soco forte |
| Z | Chuta o adversário para o plano de trás |

*Depois de se estabelecer em praticamente todos os sistemas, os irmãos Bogard chegam ao Sega CD. E o game ficou ótimo, com todos os golpes das outras versões. Além disso, a velocidade dos lutadores aumentou sensivelmente e a jogabilidade é bastante precisa. De chato mesmo só ficou a famosa demora para carregar o disco na memória. Agora estale os dedos, decore os golpes e bote pra quebrar!*

## RYO NAS OPÇÕES

**A grande novidade desta versão é que não é preciso colocar nenhuma dica para jogar com Ryo Sakazaki. O lutador já está disponível na tela de escolha. O resto do esquema é idêntico às versões anteriores: você briga sozinho contra os outros lutadores ou encara desafios simples contra um amigo ou a máquina. Os golpes especiais só funcionam quando a barra de energia está piscando. Alguns cenários foram modificados: sumiram as panorâmicas das câmeras nas lutas com Wolfgang e Fu Rue, as meninas tocando tambores na tela de Joe Higashi, os quadros japoneses no cenário do Jubei, entre outras coisas.**

### TERRY BOAGARD

*Golpe especial - ↓↙←↙→ + soco forte + chute fraco*

Burning Knuckles - ↓ ↙ ← + soco
Rising Tackle - ↓2seg. ↑ + soco
Crack Shot - ↓ ↙ ← ↖ + chute
Power Wave - ↓ ↘ → + soco
Buster Throw - → + soco forte

### ANDY BOGARD

*Golpe especial - ↓2seg. ↘ → + chute fraco + chute forte*

Zan Ei Den - ↙2seg. → + soco
Sho Ryu - ↓ ↘ → + soco
Ku Ha Dan - ↙2seg. I + chute
Hi Sho Ken - ↓ ↙ ← + soco
Holding Throw - → + soco forte

### JOE HIGASHI

*Golpe especial - → ← ↙ ↓ ↘ → + soco forte + chute fraco*

Slash Kick - ↙2seg. ↗ + chute
Baku Retsu Ken - soco repetidamente
Tiger Thrust - ↓ ↘ → ↗ + chute
Hurricane Upper - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Thai Kick Throw - → + soco forte
Knee Inferno - → + chute forte

### MAI SHIRANUI

*Golpe especial - → ← ↙ ↓ ↘ → + chute fraco + soco forte*

Ryu En Bu - ↓ ↙ ← + soco
Fusha Kuzushi - → + soco forte
Shinobi Bach - ← ↙ ↓ ↘ → + chute forte
Yumezakura - No alto, ↙ ou ↓ ou ↘ + chute forte
Kacho Sen - ↓ ↘ → + soco
Musasabi Mai - ↓2seg. ↑ + soco forte

### CHENG SINZAN

*Golpe especial - ↙2seg. ↓ ↘ + soco forte + chute fraco*

Kirai Ho - ↓ ↘ → + soco
Dai Tako Bara - ↓2seg. ↑ + soco
Ha-Gan Geki - ←2seg. → + chute
Aiki Nage - → + soco forte
Zutsuki Satsu - → + chute forte

### DUCK KING

*Break Storm - ↓ ↘ → ↗ + chute*

Golpe especial - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓ + chute fraco + soco forte
Head Spin Attack - ←2seg. → + soco
Dancing Dive - ↓ ↙ ← + chute
Beat Rush - → ← → + soco forte
Rolling Neck - → + soco forte

## JUBEI YAMADA

*Golpe especial - perto do inimigo, ↙ 2seg. ↓ ↘ + chute fraco + soco forte*

Nihon Seo Dash - ←2seg. → + chute
Tomoe Nagei - ← + chute forte
Oh Izuna Otoshi - ↓2seg. ↑ + soco
Tawara Nagei - ↘ + soco forte
Neko Jarashi - → ↘ ↓ ↙ ← + soco forte (perto do inimigo)
Jumping Izuna Otoshi - No alto, ↙ ou ↓ ou ↘ + chute forte
Sembei Shuriken - ←2seg. → + soco
Kuma Koroshi - ↗ + soco forte
Ippon Seoi - → + soco forte
Benkei Nakashi - → + chute forte

## AXEL HAWK

*Tornado Upper - ↓ ↘ → + soco*

Golpe especial - ← → ↘ ↓ ↙ ↗ + chute fraco + soco forte
Smash Bomber - ↙2seg. → + soco
Axel Dance - aperte soco repetidamente
Hell Bomber - → + chute forte
Rolling Buster - ↗ + chute forte
Electric Attack - ← + chute forte

## WOLFGANG KRAUSER

*Golpe especial - ←2seg. ↗ + soco forte + soco fraco*

Blitz Ball I - ↓ ↙ ← + soco
Knee Smasher - → + soco forte
Blitz Ball II - ↓ ↙ ← + chute
Lift Up Blow - ↘ + soco forte
Leg Tomahawk - ↓ ↘ → + chute
Neck Hang Blow - → chute forte
KnockdownBlow-← ↙ ↓ ↘ → ↗ +soco

## KIM KAPHWAN

*Golpe especial - ↓ ↙ ← ↙ → + chute fraco + chute forte*

Hien Zan - ↓2seg. ↑ + chute
Hangetsu Zan - ↓ ↙ ← + chute
Hisho Kyaku - No alto, ↓ + chute
Sakkyaku Nage - → + soco forte

## TUNG FU RUE

*Golpe especial - → ↘ ↓ ↑ + chute fraco + soco forte*

Senshippo - ↓ ↙ ← + soco
Gekiho - aperte soco forte repetidamente
Ressen Kyaku - ↙2seg. ↗ + chute
Shouha - ↙2seg. → + soco
Resen Shou - → + soco forte

## RYO SAKAZAKI

*Super-magia - → ← ↙ ↓ ↘ → + soco*

Dragon Punch - → ↓ ↘ + soco
Voadora de fogo - ↓ ↘ → + chute
Magia do tigre - ↓ ↘ → + soco

## BILLY KANE

*Golpe especial - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + soco forte + soco fraco*

Sansetsu Kon - ←2seg. → + soco
Jiguko Otoshi - → + chute forte
Sempu Kon - aperte soco repetidamente
Suzume Otoshi - ↙2seg. ↗ + soco
Hisho Kon - ↙ ↓ ↘ → + chute
Ippon Tsuri Nage - → + soco forte

## LAURENCE BLOOD

*Bloody Spin - ←2seg. → + chute*

Golpe especial - ↘ ← ↙ ↓ ↘ → ↙ → + chute forte + chute fraco
Blood Saber - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Flying Buster - No alto, ↙ ou ↓ ou ↘ + soco forte
Bloody Cutter - ↓2seg. ↑ + soco forte
Poncho Breaker - → + chute forte
Poncho Throw - → + soco forte

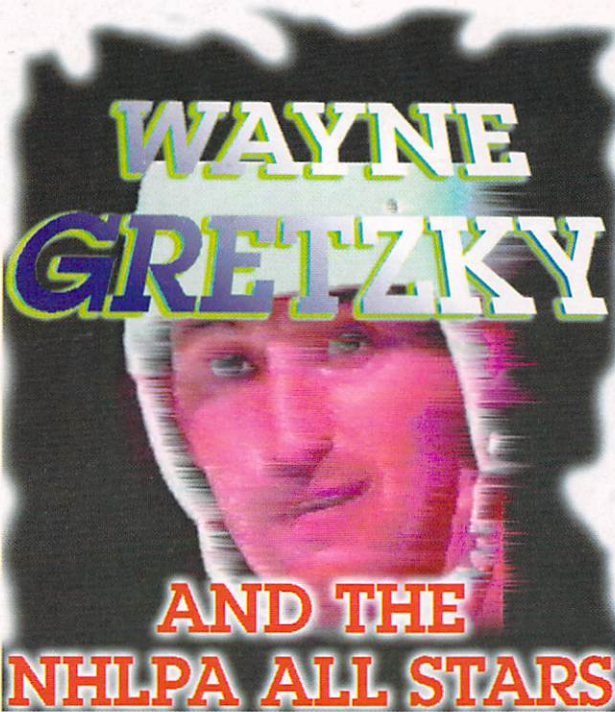
## BIG BEAR

*Golpe especial - → ↘ ↓ ↙ ← → + soco forte + chute fraco*

Giant Bomb - ↙2seg. → + soco
Lift Up Throw - ↘ + chute forte
Bear Hug - ↗ + chute forte
Super Drop Kick - segure chute forte por 8 segundos
Back Drop - ← + soco forte
Head Bat - ← + chute forte
Bear Bomber - → ← ↓ ↑ +soco forte
Lariat Drop - ↘ + soco forte
Power Bomb - → + soco forte
Neck Hang - → + chute forte

## GEESE HOWARD

*Golpe especial - ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + chute fraco + soco forte*

Reppu Ken - ↓ ↘ → + soco fraco
Katate Nage - → + soco forte
Shippu Ken - No alto, ↓ ↙ ← + soco
Shinku Nage - ↘ + soco forte
Double Reppu Ken - ↓ ↘ → +soco forte
Kosatsu Sho - → + chute forte
KnockdownBlow-← ↙ ↓ ↘ → ↗ +chute

WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS
Time Warner Interactive

Esporte - 1 a 4 jogadores
16 Mega

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

O cart é inovador: dá pra jogar com 3 ou 5 homens na linha e as brigas trazem golpes variados.

## COMANDOS

| Com posse do disco | |
|---|---|
| A | Corre |
| B | Passa |
| C | Dá a tacada a gol |
| **Sem o disco** | |
| A | Corre |
| B | Muda o jogador controlado |
| C | Toma a bola |
| **Nas brigas** | |
| A e C | Socos |
| B | Agarra e dá joelhada |
| | Chuta |

★ O cartucho tem bateria para salvar jogos e campeonatos

*O canadense Wayne Gretzky, do time do Los Angeles Kings, é a estrela máxima do hóquei americano. E este é o primeiro game que leva o seu nome. Já deu pra sacar que o cart é biscoito fino, certo? O game é prá lá de legal e, entre outras inovações, traz as primeiras brigas de corpo inteiro entre brutamontes dos patins pra telinha. Não deixe de conferir!*

## OPÇÕES

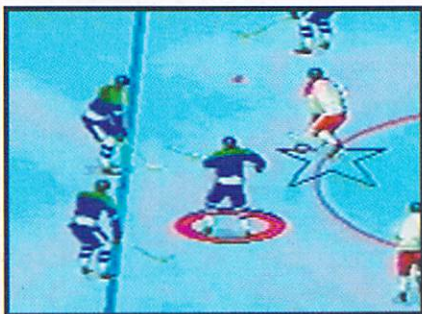
Na tela de abertura, há 6 opções básicas: **Just Play** (partidas simples sozinho e sem escolher nada); **Exhibition** (seu time contra uma seleção) e **Practice** (treinos para aprender os comandos). No **View Edits**, você escolhe e troca cores e nomes, vê escalação dos times, cotação dos jogadores, compra e vende atletas. É nas duas restantes que você faz a festa. Confira:

**Tourney/ Season** - Principal tela de jogo. Escolha entre **All Star Open Tournament** (você escolhe um time da NHLPA ou uma seleção); o **Professional Tournament** (apenas times da NHLPA) e **Pro Play Offs** (melhor de 7 rodadas), todos com 16 times em duas chaves.E no **Pro Season**, seu time joga uma temporada completa de 84 jogos.

**Settings** - São as opções de jogo, com/ou sem faltas, estilo de jogada, jogo de corpo e narração. A melhor novidade é poder jogar com 3 ou 5 homens na quadra. Dá pra escolher também duração de 2 a 20 minutos e dificuldades Iniciante, Média e Expert

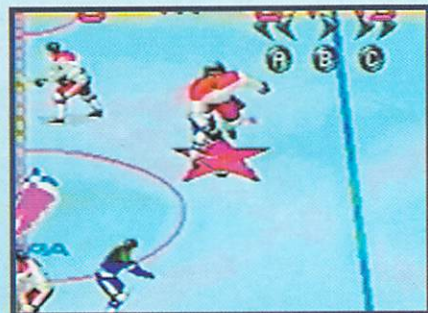
*Mapa do mundo com os times da NHLPA nas beiradas: basta passar por cima e apertar qualquer botão para escolher*

## HÓQUEI PELO MUNDO

Em Wayne Gretzky você pode apenas treinar, jogar só partidas simples, o campeonato norte-americano inteiro ou apenas Play-Offs, escolhendo entre 26 times da NHLPA, com escalação completa, incluindo o hino de cada um e escolha de cores. Ou ainda montar sua seleção e sair pelo mundo contra 6 seleções internacionais (o mundo do hóquei é pequeno mesmo!). Como na série NHL, o game traz um montão de options. A diferença é que aqui é mais fácil de sacar.

*Se escolher Arcade, seu jogador até roda o taco no ar. É só firula cara!*

*Basta acionar Intimidate para que o pau quebre na quadra, com imagem de corpo inteiro. Mas a opção só aparece de vez em quando, OK?*

*Uma das animações do game: podiam ser melhores, mas nem dá pra reclamar*

*Capricharam nos gráficos: nesta briga de beira de quadra, parece que o cara vai voar sobre o tapume de proteção*

## JUDGE DREDD
## Acclaim/LJN

Ação - 1 jogador
16 Mega

### MEGA

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

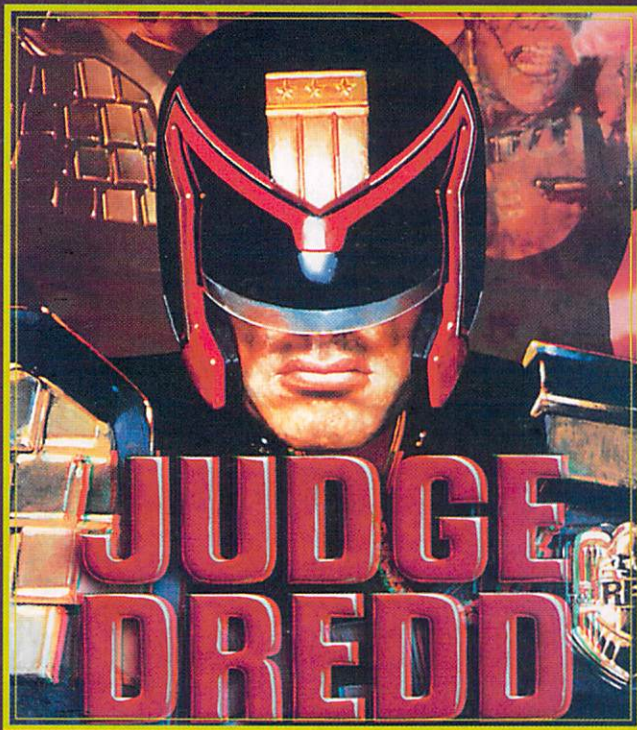
Um game muito bom, esta versão é mais difícil que a do Super NES e, se o que você procura é desafio, achou!

### SNES

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

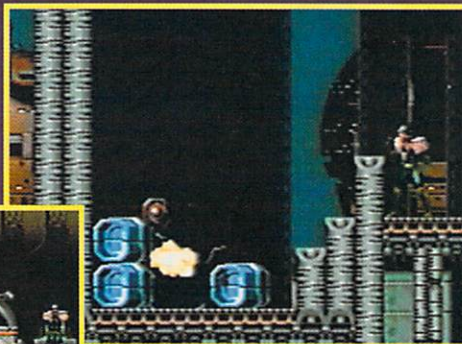
As duas versões têm gráficos da hora, mas esta é melhor, só pra variar. O desafio é inferior ao do Mega, mas não é sopa não!

★ **Não se iluda: a história do game é um pouco diferente da que vai rolar nos cinemas**

★ **A versão para Super NES é mais fácil e dá menos passwords**

*Judge Dredd é um personagem pouco conhecido por aqui. A história do juiz que faz justiça com as próprias mãos nasceu em 1977 num gibi europeu criado por Pat Mills com desenhos de Carlos Ezquerra. Nos EUA, pintou apenas em 1983, mas agora promete estourar no filme com Sylvester Stallone, que vai para as telas em agosto.*
*Debulhamos o game nas duas versões já lançadas: Mega e SNES. Vão sair ainda versões para quase todos os sistemas. O jogo é longo, difícil pra caramba e você vai curtir muito até zerar o cart. Mas vale a pena. Um game nota dez. Confira o jogo até o final, com todos os momentos difíceis, os poucos chefes importantes e todas as senhas. Serviço completo.*

# EM BUSCA I

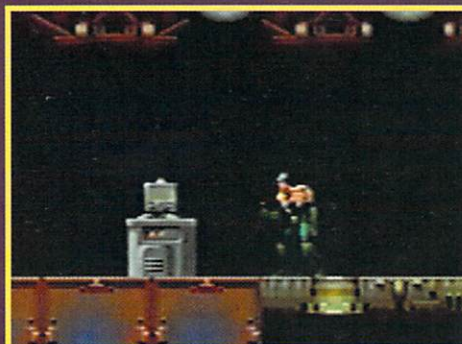
### 1 Block War

Um bando de viciados é liderado pelo esperto Zed. Está declarada a guerra. Como sempre, a arma do juiz faz as honras. Seu primeiro objetivo é localizar e destruir todo o suprimento de munição da área. Depois, prender ou liquidar os criminosos.

*Estoure os containers com granadas. Eles abrigam itens ou munições*

*Perto do caminhão há um computer. Ele serve para consultar seu status*

*Rola um disquete no começo da segunda tela. Desça, vire à esquerda, desça. Ele está num container perto do 2° caminhão*

### 2 Breakout at Aspen

A colônia penal de Aspen está amotinada. Dredd é enviado ao local para conter a rebelião. A primeira missão é fechar todas as portas de segurança, usando o controle do computador para prevenir fugas. Depois, é encarcerar ou detonar os rebeldes.

*Fique ligado nos números nas paredes, que indicam em que setor você está. Ao passar pelo setor 59, siga para a direita, até encontrar o primeiro computador. Não se esqueça de explorar bem o lugar*

*Feito isso, retorne para o setor 59 e procure uma corda pra descer. Seguindo abaixado você poderá pegar uma vida que é protegida por esse super-bichão*

## DEGRADAÇÃO NO SÉC.22

*Estamos mais de 100 anos no futuro e as coisas ficaram muito diferentes. Uma Grande Guerra Atômica rolou em 2070 e deixou como herança um vasto deserto radioativo chamado Terra Maldita. O deserto fica entre as três Mega-Cities, as únicas regiões habitadas que restaram na América. Depois da devastação, uma geração de mutantes, desempregados, traficantes e viciados em cafeína tenta sobreviver a qualquer custo. Num mundo sem lei, quem tem razão?*

## MEGA CYTY-ONE

*Seja bem-vindo a uma cidade onde os 400 milhões de habitantes são criminosos em potencial. Sessenta mil deles já estão presos em cápsulas que os conservam semi-vivos. Mas o controle policial não é suficiente e as cápsulas podem se abrir e causar uma guerra infernal. Por isso, a partir de 2129, os bad guys passam a ser perseguidos, julgados e executados pelos novos mantenedores da paz: os juízes. Eles são criados com o material genético de grandes juristas do passado. Dredd é um deles e tem um inimigo: Rico, jurista corrupto e supostamente morto.*

### PASSWORDS

As duas versões são sanguinárias e rolam no manjado esquema de sobe-e-desce plataformas, na maioria das fases. Para compensar, ele dá passwords em apenas algumas fases, se você encontrar disquetes ao longo da ação. Quem ganha a senha e morre, volta para o início da fase em que encontrou o disquete.

O grau de dificuldade aumenta conforme se avança nas telas. As duas versões têm os mesmos objetivos, gráficos e cenários. Só a fase *Escape from the Judge Hunters* tem scroll diferente. Fora isso, mudam o número de disquetes com passwords e o lugar em que aparecem no jogo. Usamos as imagens da versão de Mega na matéria, mas colocamos as fotos do Super NES com o local onde estão os disquetes desta versão.

### PEGUE TUDO

Dredd usa muitos, muitos tipos de armas e tiros para matar um simples cara ou criatura. A versão para SNES é mais fácil, mas em ambas é preciso pegar toda a munição possível: uma bala a menos pode ser a derrota. Em cada fase há em média duas telas e dois objetivos. Você só sai da fase se cumprir os dois. Não há segredo a não ser fazer a rapa em todas as telas, pegando todos os itens, acumulando armas e fuçando a valer. A melhor dica é reservar as armas mais poderosas para grandes inimigos ou chefes, que nem sempre aparecem. Para estourar latas ou containers, use sempre o tiro simples.

### COMANDOS MEGA

| | |
|---|---|
| ← ou → 2 vezes | Correr |
| ← ou → segurado | Empurrar objetos |
| ↓ | Agachar-se |
| ↓ + ← ou → segurado | Rastejar |
| ↑ ou ↓ em paredes | Escalar |
| ↑ perto do teto | Pendurar-se |
| X | Chutar |
| Y | Prender |
| A | Usar arma |
| B | Pular |
| C ou Z | Escolher arma |

### COMANDOS SNES

| | |
|---|---|
| A | Chutar |
| B | Pular |
| X | Desarmar inimigo |
| Y | Atirar |
| ↑ + A | Cabeçada |
| R ou L | Selecionar arma |
| **Na Moto** | |
| R ou L | Virar |
| Y | Atirar depressa |
| A ou B | Chutar |
| D | Mirar |
| X | Atirar devagar |

### PASSWORDS

**MEGA**

1º Disquete, Fase 1
KZDVT

2º Disquete, Fase 2
JRQWNO

3º Disquete, Fase 4
PSTRVJZ

4º Disquete, Fase 8
HQWVLT

5º Disquete, Fase 10
WDRCNPU

**SUPER NES**

1º Disquete - Fase 2
QBGB

2º Disquete - Fase 5
FCWZ

3º Disquete - Fase 10
DXGH

4º Disquete - Fase 12
YGR2

# ...A VERDADE

### 3 Shuttle Crash in the Cursed Earth

Como parte de uma conspiração, Dredd é acusado de assassinar um jornalista chamado Hammond. O juiz Fargo deve sentenciá-lo à colônia de Aspen. Dredd tem de encontrar um livro que o ajude a provar sua inocência. Depois, deve prender os verdadeiros assassinos. O cenário é o deserto.

*Explore as ruínas. Os caras que rolam pelo chão só morrem quando estão em pé*

*Para chegar ao chefe, vá com tudo pra direita e volte por cima, usando as pontes.*

*O cara tem um braço biônico. Ao morrer ele lhe dá o esperado livro*

*Há mais um disquete na terceira tela. Ele pinta depois de encontrar o segundo computador desta tela, perto do setor 27*

*SNES - 1º Disquete. Se ligue na passagem secreta na terceira tela*

## ITENS

**Além dos vários tipos de balas, granadas, mísseis explosivos e incendiários, você dispõe do seguinte:**

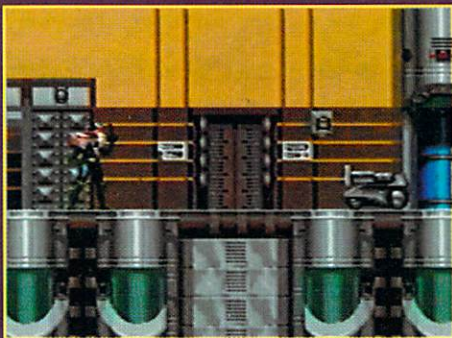
| | |
|---|---|
| Letra B | Bolha para conter espíritos |
| Coração pequeno | Repõe energia |
| Coração grande | Completa energia |
| Escudo | Vida extra |
| Cinto | 10 segundos pra voar (aperte B) |
| Sacos de cafeína e grana | Pontos |

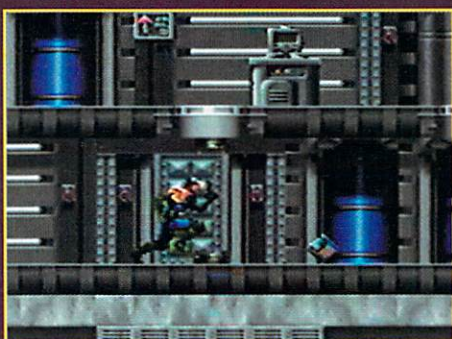
## 4 Prepare for the final fight

Dredd fica sabendo pelo juiz supremo, Fargo, que ele é irmão genético do ex-juiz Rico. Sentenciado à morte, Rico conseguiu escapar da prisão. Dredd deve armar-se e depois prender os capangas de Rico.

*Outro disquete esperto. Ele está dentro dos barris da estrutura metálica. Basta procurar*

## 5 Locate Rico

Bem armado, Dredd precisa convencer o conselho dos juízes de sua inocência. Mas ao procurá-los, encontra todos os juízes mortos na sala da justiça, executados por Rico. Sua missão é encontrar os cartões magnéticos que abrem as portas onde Rico provavelmente se esconde.

*Não vacile: ao ver os canhões atire antes de chegar perto ou eles acabam com você*

*No final da segunda tela você ganha a moto para fazer a próxima fase*

*SNES - 2º Disquete - Ele está na segunda tela.*

## 6 Escape from the judge hunters

Um ferrenho combate aéreo rola aqui. Dredd enfrenta os caçadores de juízes, que impedem a entrada do laboratório onde Rico se esconde. Na versão de Super NES, esta fase é um pouco diferente.

*SNES - Pilotando a moto o scroll é de frente, você foge das naves e atira para trás. Animal!*

*MEGA - Scroll lateral. Aperte A (vai para trás) e C (pra frente). Detone as bolinhas que fecham sua passagem*

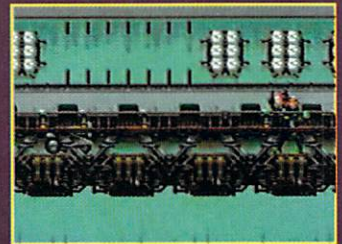
## 7 Acess the Janus Lab

Rico construiu um laboratório nas ruínas da Estátua da Liberdade, que é protegido por quatro robôs. Dredd deve encontrar e destruir os robôs, usando as armas mais fortes.

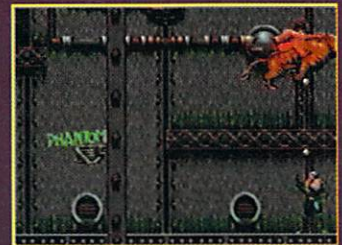
*Entre as estruturas que foram erguidas junto à estátua, escondem-se as latarias. Após o primeiro tiro, eles ficam um tempo invulneráveis. Não adianta atirar como vaca-louca*

## 8 Enter the Janus Lab

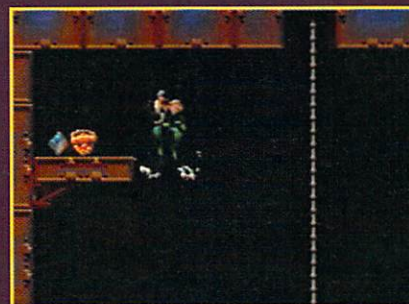
Quando Rico percebe que Dredd está na sua cola, providencia robôs e mortos-vivos. Faça "a feira" na fase para ficar municiado. Depois, mate os mortos-vivos e por fim, os robôs.

*Cuidado! O canhão está camuflado nas escadarias de metal*

## 9 Invasion by Gila Munja

Mega-City One tem sido observada pelo bando de Gila Munja, de mutantes assassinos. Localizar e deter os caras é a tarefa de nosso herói futurista dando aquele rolê tradicional.

*Ao ver o chefe faça-o segui-lo até encurralar o cara e sua fera, como mostra a foto. Daí é só ficar atirando de baixo*

## 10 RC 4 Hostage Situation

Uma rebelião entre os processadores de Radical Carbon 4, uma substância muito tóxica: eles fizeram reféns. Localize e destrua todas as latas de RC4 antes que contaminem a cidade.

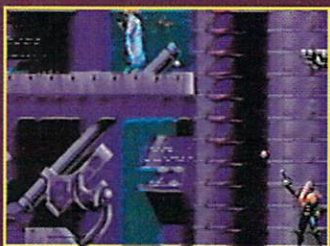
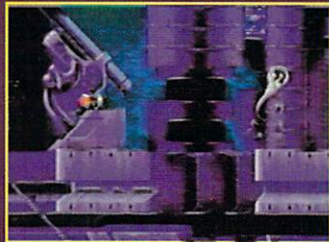
*Na segunda tela próximo ao número 75 você vai limpar a área detonando estas latas*

*Para pegar o disquete, desça pela corda até o chão e pegue todos os itens, inclusive o cinto de vôo. Com ele suba para alcançar o disquete e a vida*

*SNES - 3º Disquete - Está na segunda tela.*

## 11 Riots in Mega-City One

Sky Surfer planeja uma rebelião violenta. Judge Dredd deve prendê-lo primeiro e só depois prender outros envolvidos.

*Atire em tudo o que se mover, principalmente nos surfistas*

*Alguns dos caras viram fantasmas, que tiram muita energia. Vá com calma*

*Mire na diagonal para atirar sem ser atingido e vencer facilmente*

## 12 Aboard Justice One

Tudo o que aconteceu até agora foi apenas pra distrair a atenção do juiz. Mega City está prestes a ser dominada pelos juízes supostamente mortos. O segredo está num invento que permite ultrapassar zonas escondidas. Dredd deve primeiramente ativar todo o equipamento de segurança e depois proteger o tal invento.

*Chefe-Fique pendurado e só desça se ele tentar subir. Use toda munição*

*O tal invento está na terceira tela. Pule na mola perto da nave para alcançá-lo*

*SNES - 4º Disquete. Está na segunda tela.*

## 13 Final Judgement

Dredd descobre que foi enganado: os juízes estão vivos e o invento é uma mentira inteligente. Ele resolve dar um basta nos juízes semi-mortos para lavar sua honra e destruir a corja de safados. Importante:passeie muito na fase e pegue todas as letras B

*O capacete liberta quatro fantasmas. Prenda-os nas nas bolhas e só*

*Na segunda tela fique na corda esperando os caras passarem*

*Caveira de fogo. Mate-a e capture o espírito dela*

*Faça o mesmo com o mago e não dê folga pro espírito*

## WARLOCK
## Acclaim/LJN

Adventure - 1 jogador
16 Mega

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●● |
| JOGABILIDADE | ●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

Um ótimo adventure e, em razão dos apelos, aumentamos até nossa cotação para o desafio. Mas a jogabilidade ficou devendo mesmo

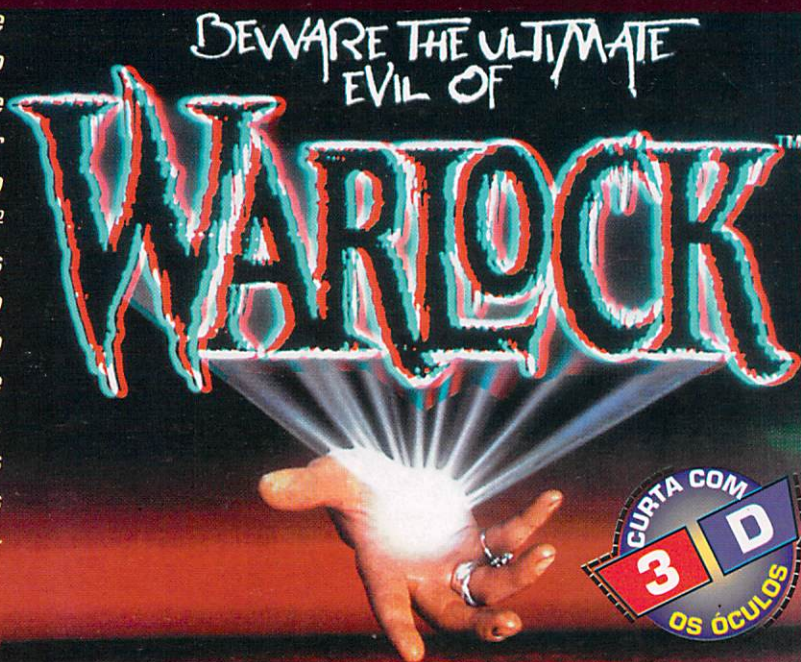
### COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Atira |
| B | Pula |
| X | Usa o item |
| L ou R | Seleciona o item |
| Y + | Movimenta a bolinha |
| Direcional | de várias formas |

### PASSWORDS

| | |
|---|---|
| FASE 2 | GRKKL |
| FASE 3 | SHPJL CDJHL |
| FASE 4 | BRSHT HBLST |
| FASE 5 | THKTH DCTFF |
| FASE 6 | BSTJK |
| FASE 7 | LHBHL |

*Para pegar a primeira pedra, você tem que enfrentar Warlock. Quando ele atirar, pule e atire. Repita este procedimento algumas vezes e não tem erro*

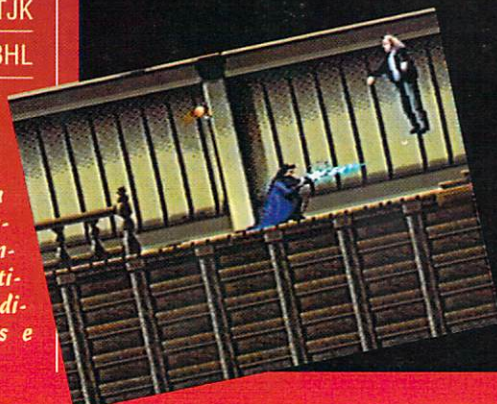
A moçada está realmente enroscando neste ótimo adventure da Acclaim/LJN e pedindo socorro à redação. Por isso resolvemos revisitar o game, que saiu na edição nº 82, mostrando momentos mais difíceis. De um modo geral, o game é igualzinho à versão do Mega, que saiu na edição 83 e também pode ser consultada. Em algumas fases ele é mais difícil, mas em outros é mais fácil. De lambuja, damos também todas as passwords.

# NA CAPTURA DAS PEDRAS

Seu objetivo básico é coletar as 6 pedras enigmáticas druidas que estão espalhadas pelo continente. O seu personagem tem uma bolinha que serve para atacar inimigos pequenos e coletar itens localizados à distância. A energia é reposta com os frascos borbulhantes e as pirâmides servem como proteção. Basicamente os inimigos se dividem em 2 tipos: os vivos (aranhas, morcegos etc) e os mortos (zumbis e vampiros). Para detoná-los, o cart dá 2 tipos de bombas: a caveira para os vivos e o globo de vidro com raios para os mortos. As vidas extras são simbolizadas pela luz azul incandescente e o relógio de sol marca os seus avanços.

*Ao contrário da versão do Mega, aqui estas plantas são imortais. Passe na hora certa e não fique pagando um sapo querendo destruí-las*

*Na Fase 2, antes de entrar na cachoeira, vá para a direita para pegar uma vida e uma caveira*

*Logo no comecinho, antes da ponte, peque a a vida atrás da árvore*

*No início da Fase 3, o morcego joga um cristal de levitação. Flutue para a esquerda e peque uma vida*

*Momento dificílimo da Fase 5. A água está subindo e você deve agir rápido. Atire 2 vezes na primeira alavanca, suba na plataforma e depois dê 2 tiros na segunda alavanca. Aí vá para a outra plataforma, suba, peque a quinta pedra e saia a milhão*

# KYLE PETTY'S NO FEAR RACING

**KYLE PETTY'S NO FEAR RACING**
**Williams**
Corrida - 1 ou 2 jogadores
24 Mega

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

Esqueça o desafio e jogue desencanado. O cart é gostoso, simples e descomplicado

### COMANDOS

| NA PISTA | |
|---|---|
| A | Freia |
| B | Usa a nitro |
| Y | Acelera |
| **Com câmbio manual** | |
| L | Reduz a marcha |
| R | Aumenta a marcha |

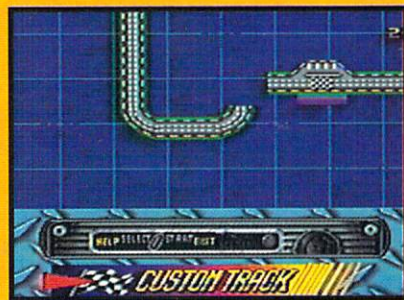
| NA LOJA | |
|---|---|
| A ou X | Para comprar |
| B ou Y | Para desistir |

**MOLEZA**
**Quatro passwords espertas para você**
**★ CKØNNQØLPØ**
**$ 184.500 em Los Angeles**
**★ GZØNØQØRØG**
**$ 239.000 em Darlington**
**★ J9ØNØQØTLQ**
**$ 260.000 em Las Vegas**
**★ KHØNØQØW9Ø**
**$ 279.500 em Dover (última corrida)**

*Se você tiver direito a recarregar a nitro e trocar de pneus, aperte A para os pneus e B para a Nitro. A gasolina é colocada automaticamente*

*Por ser filho de Richard Petty, o maior nome da Stock Cars americana de todos os tempos, Kyle Petty correu muito até provar que não herdou apenas o famoso bigode do pai. Agora ele lança seu próprio game da categoria Nascar, na qual as batidas fazem parte do esquema. A novidade do cart é a opção Custom Track que permite criar o seu próprio autódromo, coisa incomum até nos carts de Indy. O resultado final é um game legal de debulhar. Parece um mini-Daytona.*

## CORRENDO E EQUIPANDO

Aqui você monta o seu próprio circuito. O esquema é simples: com o Direcional você constrói retas e curvas **Y** serve para apagar, **L** aproxima a visão da pista e **R** distancia. O número colocado no alto da tela à direita determina a extensão máxima do autódromo. Começa no 100 e diminui à medida que o circuito vai sendo montado. Depois, aperte **B** para determinar o número de voltas. Aperte **B** novamente para escolher a música e especificar as condições climáticas . Aí é o momento de determinar os itens que estarão sobre a pista. Entre outras coisas, pode-se colocar pneus (que dão direito a trocas extras), nitros (garrafas que parecem extintores) e gasolina (Gas). Com o Direcional (↑ e ↓) você vê os itens e com **A** coloca-os na pista. Para escolher os locais, movimente com **L** e **R**. Pressione **B** e dê uma volta de reconhecimento. Vá para Single Race e tenha a honra de estrear o seu próprio autódromo.

*Agora o sonho de todo piloto é possível: idealizar e construir a própria pista. É com você!*

## CUSTOM TRACK

Para correr, são 2 modos: Single Race e Season. No Single Race rolam desafios para duas pessoas. Já na Temporada (Season) você disputa o campeonato inteiro, correndo nas 28 pistas.

Você começa com $10 mil no bolso e ganha mais nas corridas para incrementar seu carro ou equipe. Há paradas na Speedshop antes de todas as provas. Dá para contratar um chefe de equipe e comprar motor, câmbio, nitros, trocas de pneus, suspensão e carburador. Durante os pit stops você só troca pneus e recarrega a nitro no número que é indicado no seu painel. Assim, se seu marcador de nitro estiver zerado ele não será recarregado. Apenas a gasolina é liberada. Como o campeonato é longo, o game fornece passwords depois de todas as corridas.

*Quando seu pneu estiver no bagaço, maneire nas curvas senão a capotagem é certa*

*Comece a dar toques no Direcional um pouco antes de entrar em cada curva*

## BASSMASTERS CLASSIC
## Malibu

Esporte/Pesca - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●●● |

A galera não costuma se ligar nesse tipo de game, mas vale pela diferença. Como em qualquer pescaria real, ele exige paciência. É o melhor cart de pesca que vimos

## COMANDOS

**Para o barco**

| | |
|---|---|
| A | Marcha ré |
| B | Ir em frente |
| Y | Jogar a linha |
| X | Entra nos menus |
| B | Selecionar itens nos menus |

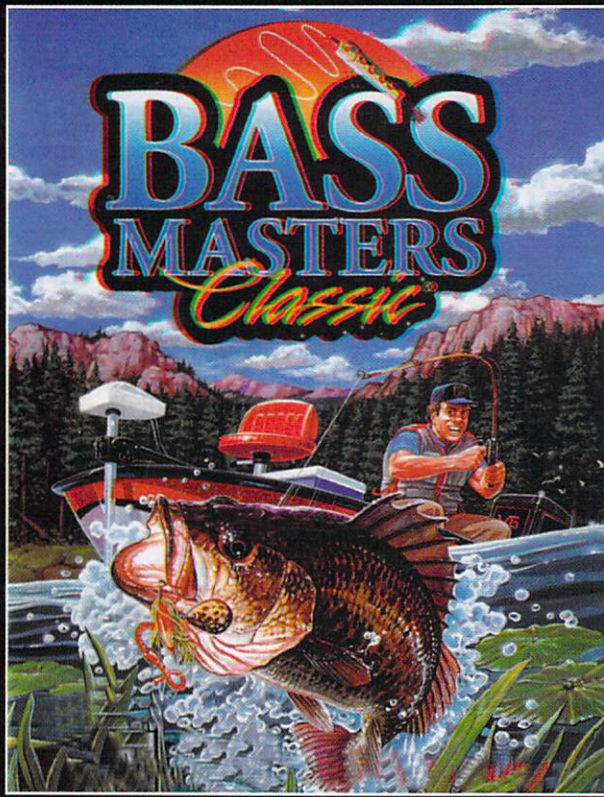
**Para a vara**

↓ - Para fisgar, quando ouvir um barulho

→ ou ← - Se o peixe quiser fugir

**Molinete**

A - Enrolar devagar

A e B juntos - Enrolar rapidamente

## SEM LOROTAS

Aqui não vale inventar histórias: você tem de ser hábil com anzóis e iscas. O modo Practice (treino) dispensa milongas; já o Tournament (campeonato) tem regras básicas. Você compete em vários lagos e fica três dias em cada um. A pescaria rola das 7h da manhã às 3 da tarde. Há opção para gravar o jogo e o game dá passwords.

*Olho no marcador do alto: no canto esquerdo, relógio das horas. A barra amarela é sua força ao puxar a vara. A força do peixe é a vermelha. Feet indica a distância entre a isca e o peixe e Depth indica a profundidade*

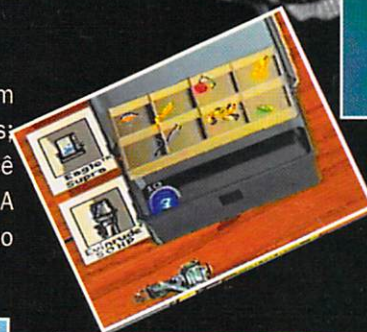
## LOJINHA DE PESCA

*Entre na Bait Shop para se equipar com varas (rods), iscas (lures), motores de popa (engines), molinetes (reels) e o localizador de peixes (fishfinder). O velho Hank informa o preço*

Se ligue neste game que talvez o seu pai curta pra valer. Pra matar a vontade, é melhor que pescaria de festa junina. O cart tem tudo o que um bom pescador gosta: varas equipadas, iscas de vários tipos e um barco bem legal. O jogo tem gráficos e som maneiros e só requer um bom manejo no Direcional. Nada de tirar o fôlego – a não ser do peixe – mas é bom ver lançamentos que exploram temas menos conhecidos da galera.

## RUMO AO LAGO

Para iniciar o game escolha New Game, passe na loja, equipe-se, vá para o lago e escolha um lugar.

*Passeie um pouco pelo lago e escolha um local agradável*

*Antes de lançar a linha, dê uma olhada na sua caixa e pegue uma boa isca*

*A isca vai cair onde está a mira*

*Procure movimentar rapidamente a isca apertando o botão A ou B bem rápido e vá procurando o peixe*

*Agora vem a parte difícil. Quando o peixe fisgar, comece a puxar. Peixe e pescador vão fazer força, mas é você quem deve vencer*

# Pretty Fighter

O único destaque deste game da Imagineer é que todos os oito lutadores são mulheres. Isso mesmo, só garotas, cada uma com seus encantos e golpes especiais. No mais, é um game no estilo clássico de luta, com Story Mode e Vs. Mode. As lutas são em diferentes arenas no esquema de 3 rounds. Há 30 mil anos, um clã japonês é devastado pelo irmão do rei. Suas oito princesas enfrentam o perverso tio para recuperar as armas mágicas da família. Vencendo a batalha, elas se imortalizam e vêm para o tempo presente como garotas comuns, que usam suas magias na eterna luta contra o mal.

**PRETTY FIGHTER**
**Imagineer**

Luta - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●

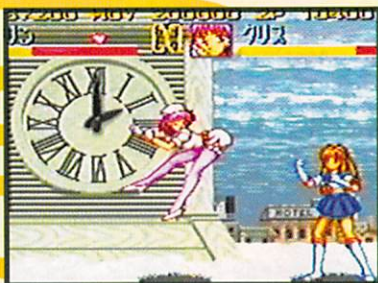
Se você queria um game só com Chun-Lis, Cammys e Sonyas, arrisque. Sem maiores expectativas, OK?

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| X, Y ou L | Soco |
| A, B ou R | Chute |

## CRIS SHIRATORI *(ENFERMEIRA)*

**Nasceu em Sapporo, norte do Japão. Tem 20 anos, 1,58m e 48 kg**

**Corrida com soco -** ↓ ↘ → + Soco
**Apoiar a cabeça e girar as pernas -** ← 2 seg + Chute
**Apoiar as mãos e girar as pernas -** ↓ 2 seg ↑ + chute

*Bundadinha - → ↓ ↘ + Soco*

## KONNO KEIKO *(UNIFORME AZUL)*

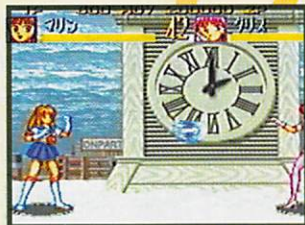
**Nasceu em Nagoya, está com 21 anos e trabalha na polícia feminina. Tem 1,70m e pesa 53 kg**

**Jogada de pernas -** ↓ ↙ ← + Chute
**Jogada de pernas com bastão -** → ↓ ↘ + X e L juntos
**Deslizada com rasteira -** ← → + R e A juntos
**Agarra e joga -** → + X ou L perto do inimigo

*Magia do bastão - ↓ ↘ → + Soco*

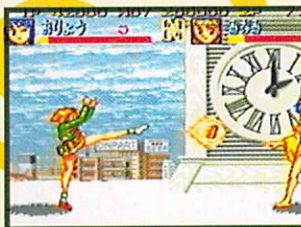
*Magia - ↓ ↘ → + Soco*

## AOKI MARIN *(SAIA AZUL)*

**Nasceu em Aomori e tem 17 anos. Estudante, 1,55m, 46 kg.**

**Dragon Punch -** → ↓ ↘ + Soco

## MIDORIKAWA MINAMI *(ROUPA VERDE)*

**Estudante nascida em Osaka, tem 17 anos, 1,60m e 45 kg.**

**Jogada de pernas no rosto -** ← 2 seg → + Chute
**Jogada de corpo-** ← ↓ → + Soco

*Magia do sapato - Dois botões de chute bem rápido*

## YAMABUKI YAWARA *(JUDOCA)*

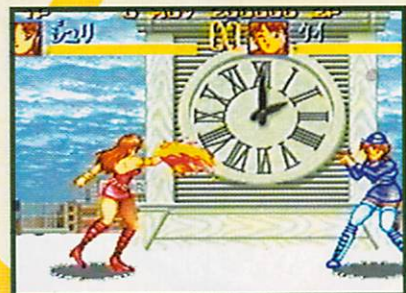
**Nascida em Fukuoka, é estudante colegial. Tem 16 anos, 1,52m e 44kg.**

**Soco de baixo pra cima -** (perto do inimigo) ↓ 2 seg + Soco

*Abertura com chute - → ↘ ↓ ↙ ← + X e B juntos, perto do inimigo*

## AKASAKA JULIE *(LEQUE)*

**Nascida em Tóquio. Tem 19 anos, 1,64m e 47kg.**

**Bundadinha -** ↓ ↙ ← + Chute
**Cruzeta -** → ↓ ↘ + Soco

*Magia do leque - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco*

## MOMOYAMA AI *(ROSA)*

**Nasceu em Hiroshima e tem só 14 anos. É estudante, tem 1,47m e 40kg.**

**Recarrega energia -** ↓ ↘ → + Soco
**Superchute -** ↓ ↙ ← + Chute

*Rasteira com deslize - ↓ ↘ → + A e R juntos*

## KIORI RYÔKO *(KIMONO AMARELO)*

**Nasceu em Kyoto. Tem 18 anos. Universitária tem 1,66m e 47 kg.**

**Magia do chicote -** ↓ 2 seg ↑ + Soco
**Corrida com joelhada -** → → + Chute
**Voada -** ← 2 seg → + Chute

*Magia de coração - ← 2 seg → + Soco*

## MICRO MACHINES

**Ocean**

Corrida - 1 ou 2 jogadores

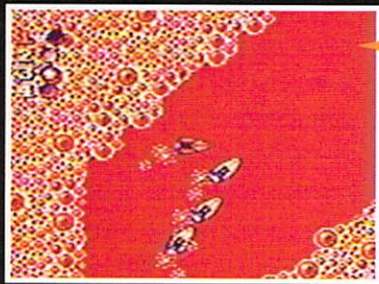
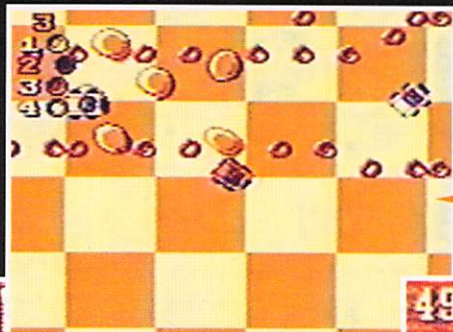
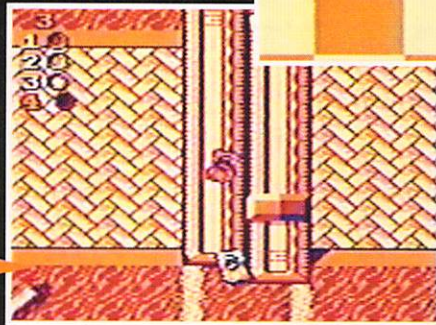
- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●
- JOGABILIDADE ●●●
- ORIGINALIDADE ●●●

### COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Acelerar |
| B | Ré |

Você vai penar um bocado até pegar as manchas com o Direcional. Deixar seu carro na pista é uma façanha.

# Micro MACHINES

*Imagine uma corrida de lancha na banheira, uma racha maluco pela mesa do café numa trilha de sucrilhos ou uma corrida de F1 numa mesa de bilhar. É isso que você vai encontrar em Micro Machines. Um jogo legal pra quem curte e coleciona mini-carros. Estes, da Ocean, são malucos e agitadores. Já bem velhinho, Micro Machines estreou no Nintendo 8 Bits e teve uma versão para Mega. O game é espirituoso e, por isso mesmo, não dá pra parar de jogar. Você escolhe entre 11 competidores e dois modos de jogo Challenge (campeonato ) e Head-to-Head (disputa simples).*

*A primeira corrida é para a qualificação. O difícil vai ser manter a lancha na trilha espumante*

*Sua pista é marcada por sucrilhos e seu carro está sujeito a altas derrapadas*

*Use a régua como ponte neste cenário escolar*

*Na fase de bônus você tem 55 segundos para dar um rolê com esta super pick-up*

## Debulhe os jogos com um amigo usando o cabo que liga os consoles

## STARGATE

**Acclaim**

Estratégia - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●●
- ORIGINALIDADE ●●●

### COMANDOS

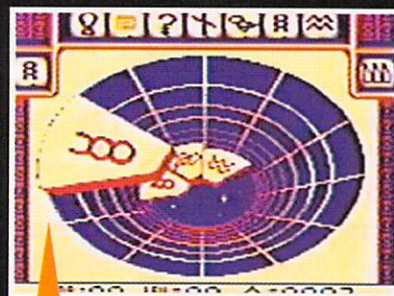
| | |
|---|---|
| A | Virar peças |
| B | Descer peça mais rápido |

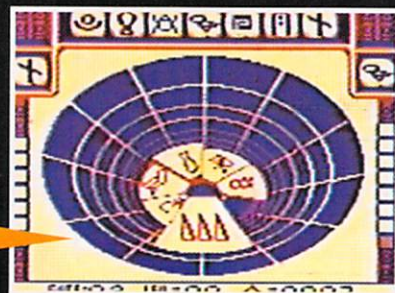
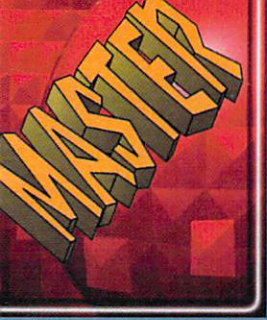
Jogos de estratégia são um desafio em si, mesmo que não sejam superdifíceis. Este é bom e dá pra desencanar

★ **As imagens desta matéria são coloridas porque usamos o acessório Super Game Boy**

# STARGATE

*Não é preciso ser arqueólogo pra saber do que se trata. Esta é a versão do Game Boy para a ficção científica que rolou nas telas. Em 1928, uma expedição encontra uma estranha peça com sinais misteriosos. Décadas depois, um pesquisador decifra as inscrições no Stargate (portal estelar) e vai parar num planeta oprimido por Ra, um milenar deus dos egípcios. O restante você já sabe. Mas não espere um jogo de aventura. Este Stargate é um game de estratégia, no qual peças caem na sua tela. O lance é conseguir sobrepor sempre três peças iguais para eliminá-las do painel. No modo Skill você joga sozinho e no Battle disputa com Ra.*

*As peças brancas ou com um olho dentro da pirâmide são coringas que eliminam peças com qualquer símbolo*

*Empilhe três peças com símbolos iguais. Elas vão se apagar no marcador do alto*

*No modo Battle, se ligue nos quadrados laterais que indicam quantos trios de peças foram eliminados, pois a jogada de Ra, seu adversário, não aparece*

## SAPO XULÉ VS OS INVASORES DO BREJO
### Sega/Tec Toy

Aventura - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●● |
| SOM | ●●● |
| DESAFIO | ●●● |
| DIVERSÃO | ●●● |
| JOGABILIDADE | ●●● |
| ORIGINALIDADE | ●● |

A adaptação geral ficou boa, mas os chefes são muito fáceis e se você não curtiu Psycho Fox, arrisque! O acionamento da tela de itens poderia ter sido deslocado para o joystick, pois ter de ir ao console pra apertar o Pause é o fim!

### COMANDOS

| | |
|---|---|
| 1 | Bate/Arremessa o tênis |
| 2 | Pula/Usa item |
| Pause | Entra na tela de itens |

*Depois de infernizar os lares com seu inconfundível cheirinho, Xulé ganha um game próprio, no qual detona com seu mortífero tênis. Assim como fez no jogo do Geraldinho e nos da Turma da Mônica, a Tec Toy conseguiu utilizar um game antigo da Sega, Psycho Fox, de 1991. Os cenários e o esquema de jogo foram mantidos, mas todos os personagens e alguns itens foram mudados. Desta maneira, a raposa que atacava os outros com um passarinho virou Xulé e seu tênis. Os outros bichos são um porco, um canguru e uma tartaruga. Dê uma espiada, principalmente se você não conheceu o game original.*

## NAMORADA PERFUMADA

No game, Xulé enfrenta o Sapo Boi e seus malvados aliados: a cobra Sibila e o Lagartão. Eles pretendem dominar o Brejo e, além disso, sequestraram a perfumada Rãzinha, namorada do nosso batráquio. Você começa controlando apenas Xulé e só pode mudar de personagem depois que encontra a garrafinha.

## O SAPO E A TURMA

Cada personagem tem uma vantagem para momentos específicos do jogo. A tartaruga escorrega menos sobre o gelo, o porco é o único que estoura pedras, o canguru dá os saltos mais altos e Xulé é o mais rápido. A garrafa e os outros itens geralmente estão dentro dos ovos. Algumas vezes, você os descola depois que detona um inimigo. A mosquinha dá invencibilidade temporária e a meia destrói os inimigos da tela. Outro item importante é o saco de dinheiro. Ele permite, no final da fase, que você entre na fase de bônus para ganhar itens e vidas extras.

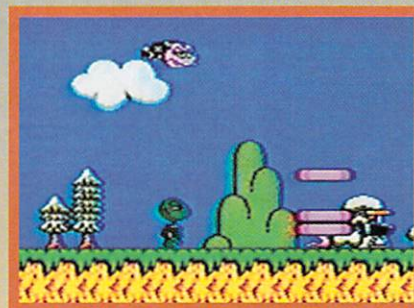
*Atire o tênis para limpar o caminho. Cuidado para não ser atingido: na primeira você perde o tênis e na segunda perde uma vida*

*Se você estiver correndo, dá para passar sobre a água sem afundar*

## FASE DE BÔNUS

O número de sacos de dinheiro que você tem corresponde à quantidade de bonecos que vai soltar na alameda.

*Se o caminho escolhido for o correto, você ganha itens. Você pode colocar um personagem "duplo" (com 2 sacos de dinheiro) e, se ganhar, os itens vêm em dobro*

## PRIMEIRO CHEFE

*A primeira chefe é muito baba. Desvie dos ataques e quando ela for para a esquerda, pule sobre o botão para diminuir o tamanho dela*

## WARP ZONE

*Na terceira parte da segunda fase, fique pulando sobre esta mola para abrir aos poucos um buraco negro no céu. Pule nele e entre no segundo tubo. Você vai sair no começo da quarta fase. Atalhão!*

# PARA RECORDAR OS TEMPOS DO ATARI

## Coletânea da Activision ressuscita jogos antigos, mas muito divertidos

*No final dos anos 70, nos Estados Unidos, surgiram os primeiros consoles de videogame com cartuchos. O Atari foi o mais bem sucedido deles, vendendo centenas de milhares de aparelhos naquele país. A coleção da Activision traz seus games mais populares*

Esqueça por um momento que existem jogos com gráficos tridimensionais, polígonos renderizados, som estéreo ou missões altamente complexas. O assunto agora é ajudar galinhas a atravessar a rua, construir um iglu para o esquimó morar ou deter uma invasão de aranhas e baratas jogando vasos do alto de um muro. Complicado, não? E tudo isso com gráficos bidimensionais chapados e quadrados, 16 maravilhosas cores e sons de chaveirinho.

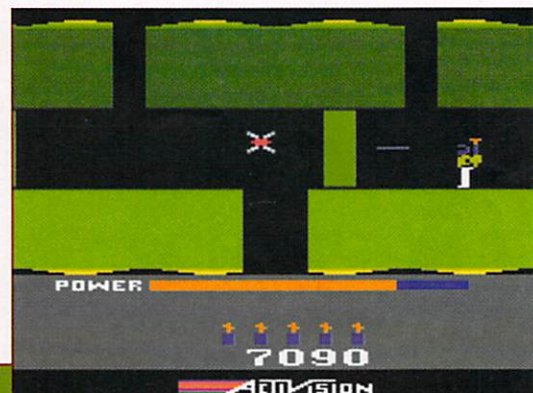
Estes eram os desafios que os gamemaníacos enfrentavam no final dos anos 70, quando o rei dos jogos eletrônicos chamava-se Atari. Se você tem menos de 15 anos, provavelmente está morrendo de rir com games de aparência tão jurássica. Deixando de lado o preconceito, experimente estes divertidíssimos jogos "do tempo do guaraná de rolha". Você vai se surpreender com o grau de dificuldade e a maneira como eles viciam.

### SÓ SUCESSOS

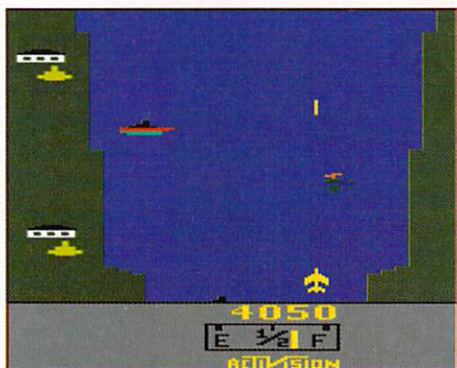
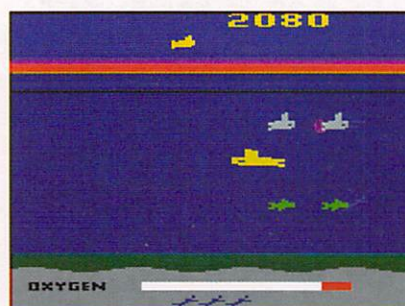
Atari 2600 Action Pack é uma coletânea de 15 clássicos da Atarimania. Só sucessos. Um dos maiores é *River Raid*, game de scroll vertical em que você manobra um aviãozinho por pistas tortuosas enquanto detona obstáculos. Cuidado com o navio! Apesar de ele estar no chão, enquanto você teoricamente voa, num game bidimensional é trombada na certa! River Raid foi uma febre em seu tempo, fazendo as pessoas passarem até mais de 12 horas grudadas à tela da TV.

Em outro game imperdível, o *Pitfall*, o objetivo é guiar um homenzinho na exploração de uma caverna cheia de tesouros. Além de pular barris rolantes e buracos, é preciso enfrentar escorpiões e — momento crítico — pular sobre a cabeça de jacarés enquanto a boca deles estiver fechada. Encare pra ver.

Outro nome famoso é *Sea-quest*, game com um ritmo da pesada. É preciso safar-se dos submarinos inimigos, resgatar todos os mergulhadores e ainda recarregar o estoque de oxigênio. Dá pra ficar doidinho. Fazendo um gênero mais aventura, *Hero* é outro difícil. Controlando um "homem-cóptero", você explora labirintos em busca de reféns, usando tiros contra os inimigos e bombas para achar passagens secretas.

Não deixe de experimentar *Boxing*. Por mais que você se esforce, as lutas são imprevisíveis quando os personagens, pela perspectiva em que são mostrados, mais parecem caranguejos. Resumindo, é impossível não se divertir! Outros games que completam esta hilária coletânea: *Chopper Command, Cosmic Com-muter, Crackpots, Fishing Derby, Freeway, Frostbyte, Grand Prix, Kaboom, Sky Jinx e Spider Fighter.*

*Hero é o tataravô dos jogos de ação e aventura que conhecemos hoje*

*River Raid, provavelmente o maior clássico do Atari, é um verdadeiro vício*

*Caranguejos dançando? Não, isso é uma luta de boxe. E das mais suadas*

*A invasão de insetos de Spider Fighter deixa qualquer um vesgo*

*Em Seaquest, dá pra ficar doidinho com tanta coisa rolando ao mesmo tempo*

### ATARI 2600 ACTION PACK

**Activision**
**Coletânea de games**
**1 ou 2 jogadores**

PC 486 33MHz, 4MB RAM, 10MB HD, Windows 3.1 ou DOS 6.0. Controlável por joystick

**Prós:** Opção de uso do joystick melhora a jogabilidade, que é bastante limitada

**Contras:** Por quê apenas 15 jogos, se no CD caberiam ainda mais?

**Avaliação** 6,5

*Onde encontrar: Multimídia Center, fone (011) 950.8305. Preço: 50 reais*

# O PEQUENO CIRCO DOS HORRORES

*Mistérios, sustos e aberrações num CD muito louco pra você explorar*

Você teria coragem de xeretar a asquerosa casa do homem toupeira? Ou ver como vive uma cabeça sem corpo, a mulher-verme e o garoto-geléia? Para quem curte loucuras do gênero, Freak Show é um prato cheio. Repleto de aberrações criadas a partir da computação gráfica, o CD é um trabalho do grupo americano The Residents, que faz demonstrações ao vivo e em programas de tevê. São espetáculos com o pique daqueles circos de antigamente, visitados por um público que delirava em ver mulheres barbadas, frangos com duas cabeças, porcos com cinco patas e outras esquisitices.

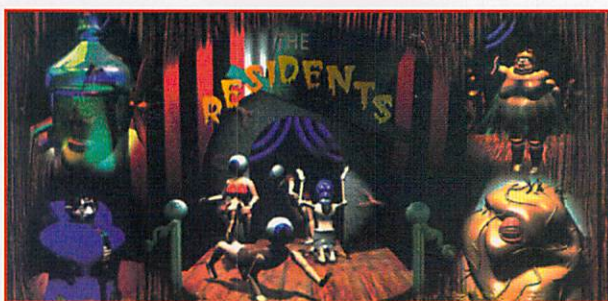
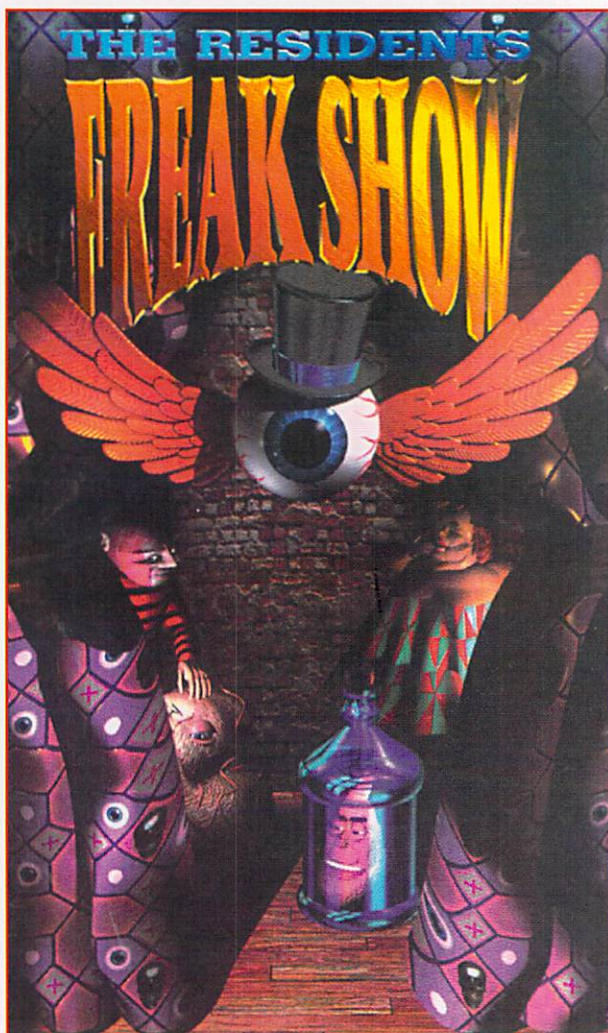
## PIRAÇÕES

Logo ao começar sua exploração você dá de cara com várias cabines. É onde fica a maioria das pirações da tenda de abertura, como *Herman* (A Toupeira Humana), *Wanda* (A Mulher Verme), *Jeely* (O Garoto Sem Ossos), *Harry* (A Cabeça Sem Corpo) e outras surpresas. Mais à direita da tela, você encontra uma galeria de casos reais, (*Pickled Punks*), com fotos de pessoas de carne e osso e narração em inglês. São monstruosidades nada agradáveis e o som das narrativas é o mais tenebroso do CD.

Navegar é fácil: você segue as setas para onde quer ir e aperta o ícone do olho hipnótico para bisbilhotar. À primeira impressão o passeio pelo circo é curto, com uma pequena apresentação dos "freaks" em cada cabine. Mas é só impressão. Antes de entrar na Pickled Punks, experimente clicar seu cursor com uma certa insistência na placa de advertência. Você vai ter acesso ao estacionamento de trailers do circo. É lá que mora o perigo! Visite os trailers e fuce todos os cantos para descobrir coisas e conhecer as mais de 80 histórias, todas dramalhões.

## O NOVELÃO

No quarto de Wanda, por exemplo, há uma Bíblia para ler escondida embaixo dos lençóis e, dentro do baú, uma carta com o grande segredo de sua vida. Herman teve um desiludido caso de amor e, por encobrir um crime, teve de viver em esconderijos subterrâneos — daí ter virado uma toupeira. Harry, o homem que nasceu só com a cabeça, foi entregue ao Freak Show pela ex-amada. Bastante esdrúxulo é o caso de Mickey, o anão, que fugiu e apaixonou-se – pasmem – por uma cachorra Collie. E há muitas outras histórias esperando por você. Já deu pra sacar que The Residents Freak Show é um CD pirado, para navegadores pirados.

*Foto de John Merrick, o famoso homen-elefante, No Pickled Punks*

*A tela de abertura do The Residents: animações muito loucas para curtir e usar*

*A sra. Ruth Pontico (Baby Ruth), famosa em sua época como uma das mulheres mais gordas do mundo*

### THE RESIDENTS FREAK SHOW

**Voyager**
**CD Interativo / Terror**

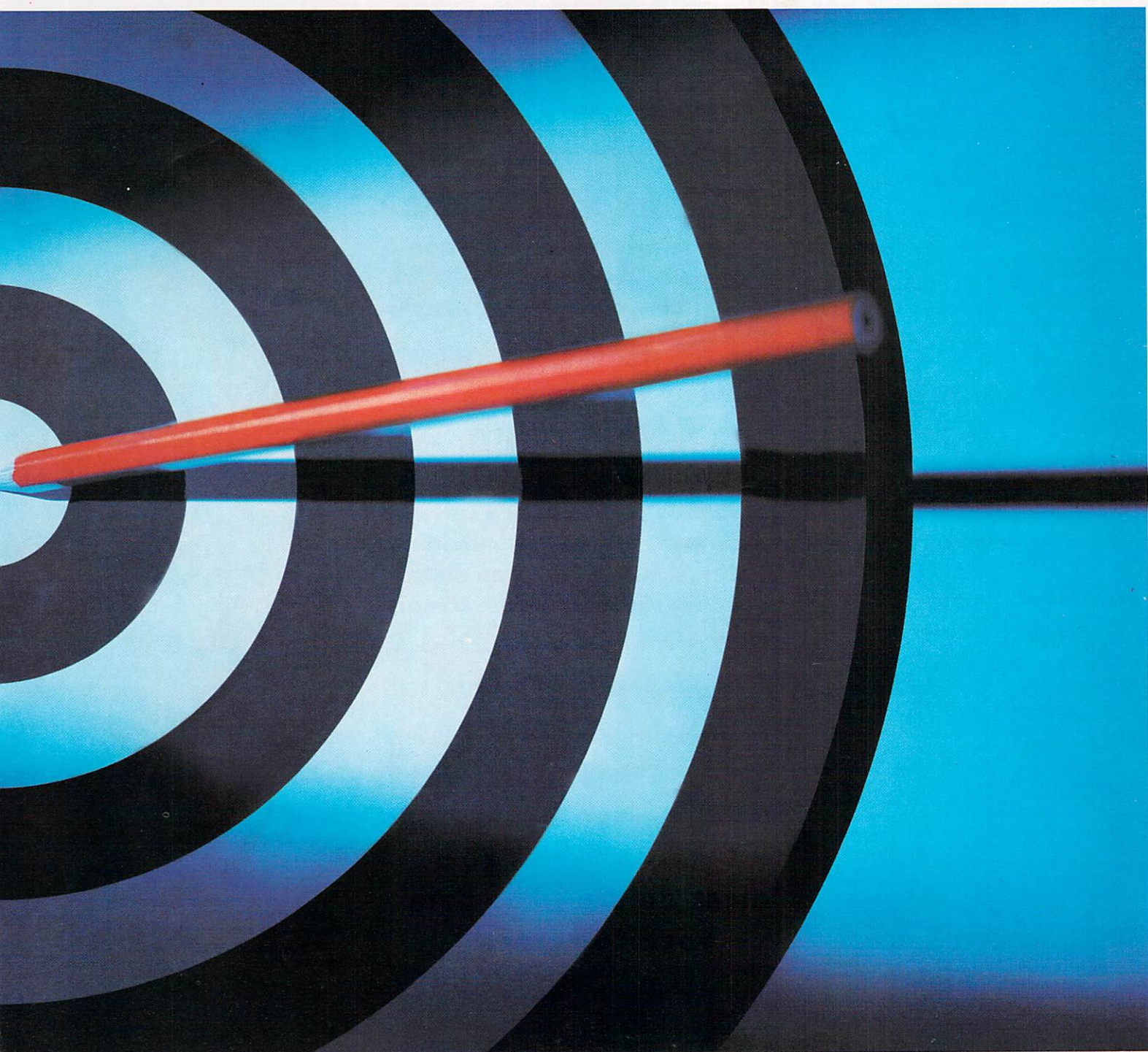
PC 486 SX, 8MB RAM, 1 MB HD, Windows 3.1 ou MS-DOS 5.0, monitor SVGA. Recomenda-se acelerador de placa de vídeo

**Prós** - Uma tiração de sarro bem-feita, com boas animações e imagens para usar como Template do micro ou fazer pequenos posters

**Contras** - As histórias reais são horrorosas. Mas já que foram colocadas, deveriam ter legendas: o som não é bom

**Avaliação** 7

*Onde encontrar: Brasoft, (011) 283.5188.*
*Preço: 69 reais*

veja
Indispensável
A maior e mais
respeitada revista
do Brasil.
Editora Abril

EDITORA AZUL

**Fundador**
Victor Civita
(1907-1990)

**Diretoria**
Angelo Rossi
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda
**Diretor de Publicidade:** Cláudio Santos
**Diretora Comercial:** Vera Helena M. Gomes
**Diretor de Comunicação:** Carlos Alberto Araújo
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão

REDAÇÃO

**Editora-Chefe:** Regina Giannetti
**Editor:** Paulo Montoia
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa
**Editor-Assistente:** Betto D'Elboux
**Editor-Assistente de Arte:** João Ailton Oliveira Andrade
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira
**Diagramadores:** Chico Max e Renato Costa
**Redatores:** Bento Abreu e Suzete Stimpel
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara
**Correspondentes:** Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
**Consultores:** Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez
**Ilustração de capa:** Sérgio Carreras
**Tradutor:** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

**Secretaria Editorial:** Isabela Boscov
**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves
**Administração Editorial:** Ariovaldo Carrera Dias
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

**Gerente:** Luiz Carlos Stein
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
**Contatos de Agência:** Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
**Contato:** Nádia Lappas
**Marketing Publicitário:** Reginaldo Andrade
**Coordenadores:** Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

**Gerente de Planejamento:** Ana Camargo
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato
**Gerente de Pesquisa:** Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **86**, julho de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A


## NÃO PERCA

# NA PRÓXIMA

## AÇÃO GAMES

### MEGA
### COMIX ZONE

É a capa da próxima edição. Um jogo originalíssimo, que levará você para dentro dos quadrinhos de um gibi. E o melhor: com pancada, muita pancada!

### MEGA
### THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

A Sega caprichou. Fez um game com fases superdiferentes, trilha sonora maneira e desafio animal. Imperdível!

### SNES
### EARTHBOUND

O inovador RPG da Nintendo em que os personagens andam de ônibus, falam no celular e sacam dinheiro do caixa eletrônico. Divertido, diferente e mais fácil do que você imagina!

### VEJA NO SHOTS

Todos os filmes que vão rolar em games (e vice-versa) até o Natal

Os lançamentos para as férias de julho

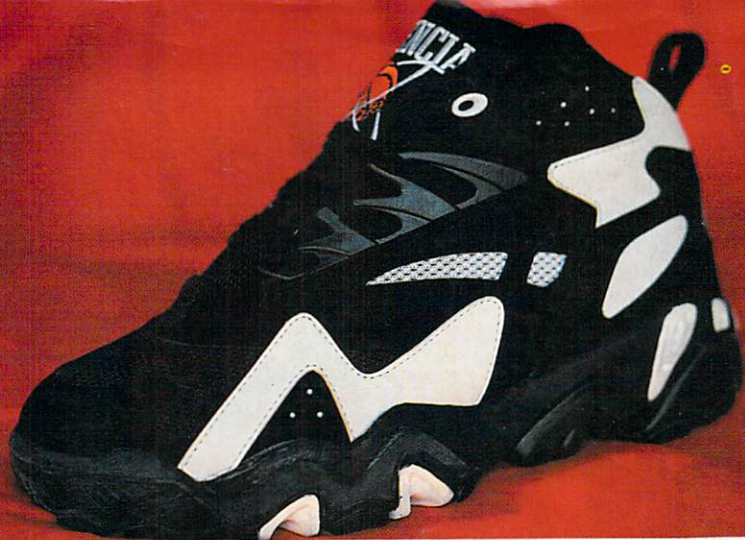
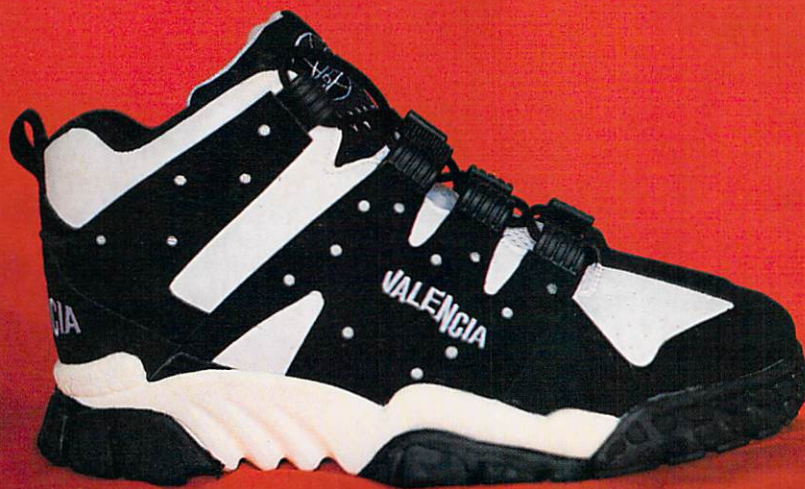
**E mais 8 Fichas com dicas de clássicos para você colecionar**




NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
**Fortaleza:** AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
**Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

**PRÊMIOS:**

- 1º ao 10º Contemplado: 1 TV 14" - 1 Sega CD - 1 Megadrive - 1 Super-Boné
- 11º ao 1.000º Contemplado: 1 Super-Boné

Período da promoção: 01/07/95 a 24/08/95
Sorteio: 24/08/95
Av. República do Líbano, 2155
S. Paulo - SP
às 13h.
Prescrição dos prêmios: 180 dias da data da apuração

## PARTICIPE! ENVIE HOJE MESMO ESTE CUPOM!

### QUAL O CHICLÉ DA PROMOÇÃO QUERO MASKAR BUBBALOO?

PREENCHA ESTE CUPOM COM LETRA DE FORMA E JUNTE 10 EMBALAGENS VAZIAS DE BUBBALO

RESPOSTA: ______

NOME: ______

ENDEREÇO: ______

______ CEP: ______

CIDADE: ______ ESTADO: ______

TELEFONE: ______ DATA DE NASCIMENTO: ______ SEXO: ______

NOME DO PAI/MÃE: ______

PROMOÇÃO CONFORME REGULAMENTO OFICIAL CERT. AUT. Nº 01/00/118/95 DE 02/06

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA DE PRÊMIOS

REPRODUÇÃO PROIBI

Participe da incrível promoção "QUERO MASKAR BUBBALOO", grampeando 10 embalagens de qualquer sabor de Bubbaloo no cupom acima, que deverá estar corretamente preenchido.
Deposite este cupom nas urnas disponíveis em qualquer vídeolocadora ou pontos de vendas credenciados até 31/07/95, ou se preferir, envie para Av. República do Líbano, 2.155 São Paulo, SP - CEP 04501-003, estampando na face do envelope "PROMOÇÃO QUERO MASKAR BUBBALOO".Os cupons depositados nas urnas até 31/07/95 ou que chegarem no endereço acima até 18/08/95 participarão do sorteio que será realizado no mesmo local, no dia 24/08/95, às 13h, com livre acesso aos interessados.
Os nomes dos sorteados serão publicados na Revista Ação Games, edição 91 - 2ª quinzena de Setembro/95.
Envie quantos cupons você quiser!

## QUAL O CHICLÉ DA PROMOÇÃO QUERO MASKAR BUBBALOO?

## MASKAR BUBBALOO É QUE NEM ASSISTIR "O MÁSKARA"! É DEMAAAIISSS!

JIM CARREY

# O MÁSKARA*

(The Mask)

UM SUPER-HERÓI COMO VOCÊ NUNCA VIU!

PROMOÇÃO CONFORME REGULAMENTO OFICIAL CERT. AUT. Nº 01/00/118/95 DE 02/06/95.

WARNER LAMBERT

*DIREITOS CEDIDOS SEM ÔNUS PARA A WARNER LAMBERT PELA PlayArte HOME VIDEO